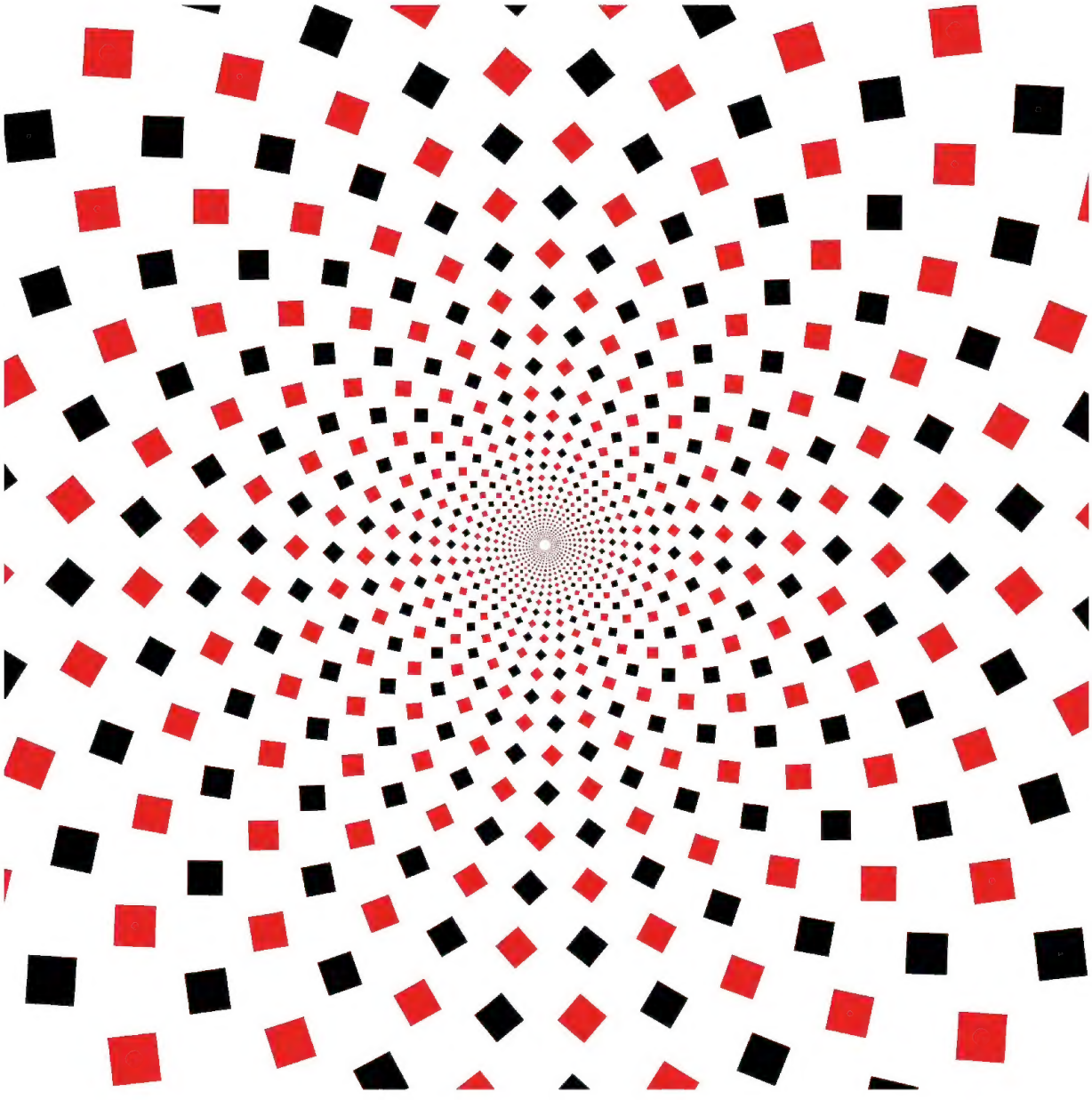


JUNIO DE 2025
24

# CuCo
CUADERNOS DE CÓMIC

JUNIO DE 2025
24
CuCo
Cuaderno de Cómics

## DIRECCIÓN

Gerardo Vilches Fuentes (Universidad Europea)

Francisco Sáez de Adana (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

## EDITORAS/ES

Octavio Beares San Martín (investigador independiente)

Sofía Díaz Sánchez (Universidad Complutense de Madrid)

Andrea Hormachea Ocaña (Universidad Autónoma de Madrid)

Elena Pérez Elena (Investigadora independiente)

## COMITÉ EDITORIAL

Viviane Alary (Universidad Clermont Auvergne)

Roberto Bartual Moreno (Universidad de Valladolid)

Esther Claudio (University of California in Los Angeles)

Enrique del Rey Cabero (Universidad de Alcalá)

Laura Vazquez (CONICET, Universidad de Buenos Aires)

## EQUIPO TÉCNICO

Maquetación Verónica Keim

Corrección Sofía Díaz

JUNIO DE 2025
24
CuCo
Cuaderno de Cómics

## COMITÉ CIENTÍFICO

María Abellán (Universidad de Murcia)

Antonio Altarriba (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)

Irene Costa (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)

Raquel Crisóstomo (Universitat Pompeu Fabra)

Amadeo Gandolfo (Universidad de Buenos Aires-CONICET)

Julio Andrés Gracia Lana (Universidad de Zaragoza)

Gino Frezza (Università degli Studi di Salerno)

Elisa G. McCausland (Universidad Complutense de Madrid)

Pepo Pérez ( Juan Carlos Pérez García) (Universidad de Málaga)

Iván Pintor Iranzo (Universitat Pompeu Fabra)

Álvaro M. Pons Moreno (Universitat de València)

Ivan Rodrigues Martin (Universidade Federal de São Paulo)

Pablo Turnes (Universidad de Buenos Aires-CONICET)

Rubén Varillas (Universidad de Salamanca)

Óscar Gual Boronat *In Memoriam*

www.cuadernosdecomic.com

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds*. New York, NY: The Macmillan Company, 1900.

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.

Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

# Editorial

Bienvenidos al número 24 de la revista *CuCo, Cuadernos de cómic*, correspondiente al primer semestre de 2025. El núcleo de este número se compone de siete estudios que tratan temáticas muy diversas, demostrando la variedad e interdisciplinariedad que caracterizan actualmente a los estudios de cómic. Tenemos artículos que analizan obras concretas desde diferentes perspectivas, como es el caso del texto de Ayelén Colosimo y Martín Forciniti sobre *Un asesino anda suelto* de Ricardo Barreiro y Eduardo Risso; de Diego Labra sobre *El Negro Blanco* de Carlos Trillo y Ernesto García Seijas; Jaime Palop González-Anleo sobre *V de Vendetta* de Alan Moore y David Lloyd; o Malen Biedma Amado sobre *El arte de volar* de Antonio Altarriba y Kim. Otros de los trabajos de este número dan una visión más panorámica sobre algunos aspectos concretos como sucede con el artículo de José-Serafin Clemente-Ricolfe, Roberto Cervelló-Royo y Néstor Salom-Meló que analizan el posicionamiento comercial de las librerías de cómic en España; o el estudio de Antonio González Brito y Concepción Alonso Valdivieso sobre el cómic digital sobre plataformas móviles. Finalmente, Ignacio Ballester Pardo realiza un análisis multimodal sobre las posibilidades que diferentes obras permiten para presentar la figura de la Malinche en el aula.

Además, en este número continua la serie de entrevistas con algunas de las figuras más importantes de la investigación del cómic español, en este caso protagonizada por Viviane Alary quien responde a las preguntas de Virginie Giuliana. Como cierre del cuaderno, proponemos tres reseñas de publicaciones científicas, a cargo de Eva Van de Wiele, Carlos Huerga y Jesús Gisbert.

Todos los contenidos de este número están dedicados a la figura de Mariela Acevedo, una de las investigadoras más relevantes de la historieta argentina, que nos dejó prematuramente el pasado mes de enero. Mariela, entre su ingente actividad creativa e investigadora, que invitamos al lector a recuperar, fue una de las coordinadoras del dosier que bajo el título «Genealogías feministas y autoficción historietística en América latina (siglo xx y xxi)» se publicó en el número 21 de esta revista en diciembre de 2023. La pérdida de Mariela deja un vacío irreparable, tanto en lo humano como en lo profesional. Este número de *CuCo* está dedicado a su memoria con todo nuestro cariño, que hacemos extensivo a todos sus familiares y amigos.

*El Comité Editorial*

# Índice

## CuCoEstudio

Análisis de la representación del terrorismo de Estado en el cómic *Un asesino anda suelto* de Ricardo Barreiro y Eduardo Risso.
Ayelen Colosimo y Martín Forciniti _____ 8

Malinche en el aula: multimodalidad para la educación.
Ignacio Ballester Pardo _____ 34

Tiempo cualitativo y libertad: la dinámica narrativa de *V de Vendetta* según las concepciones temporales de Kant y Bergson.
Jaime Palop González-Anleo _____ 62

Entre lo propio y lo ajeno: el caso de *El Negro Blanco* (2006-2009) de Editorial Ivrea.
Diego Labra _____ 86

Resistencias y contradicciones del derrotado en la novela gráfica *El arte de volar* de Antonio Altarriba y Kim.
Malen Biedma Amado _____ 108

Percepciones de los clientes de librerías de cómics en España mediante mapas de posicionamiento.
José-Serafin Clemente-Ricolfe, Roberto Cervelló-Royo y Néstor Salom-Meló _____ 129

El cómic digital sobre plataformas móviles. Antonio González Brito y Concepción
Alonso Valdivieso _____ 155

## CuCoEntrevista

Conversación con Viviane Alary: pionera en los estudios sobre el cómic español en Francia.
Virginie Giuliana _____ 191

## CuCoCrítica

*Multimodalidad e intermedialidad: mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana.*
Carlos Huerga _____ 206

*Lost Literacies: Experiments in the Nineteenth-Century US Comic Strip.*
Eva Van De Wiele _____ 212

*El canon franco-belga del cómic Una historia de la historieta europea.*
Jesús Gisbert Sampedro _____ 217

CuCoEstudio

# Análisis de la representación del terrorismo de Estado en el cómic *Un asesino anda suelto* de Ricardo Barreiro y Eduardo Risso.

## *Analysis of the Representation of State Terrorism in the Comic Book* Un asesino anda suelto *by Ricardo Barreiro and Eduardo Risso.*

**Ayelen Colosimo**

CIS CONICET / IDES UNTREF

**Martín Forciniti**

UNIPe/UBA

Ayelen Colosimo (CIS-CONICET/IDES-UNTREF) es licenciada en Historia (UNMa), especialista en gestión cultural y políticas culturales (UNSAM), maestranda en estudios latinoamericanos y del Caribe (UNR). Es becaria doctoral en PICT «Genética y derechos humanos: imaginarios, creencias y gestión de la salud, la justicia y la identidad en la Argentina reciente (1980-2020)», docente e investigadora. Trabaja temáticas vinculadas a la memoria colectiva en la posdictadura argentina y sus representaciones sociales y narrativas culturales.

Martín Forciniti (UNIPe/UBA) es doctor y profesor de Filosofía en la UBA, diplomado en Filosofía de la Liberación (UNJU), maestrando en Estudios Culturales de América Latina (UBA), director del proyecto de investigación PI Unipe 24-25/7 «Libertad, metafísica y política: una exploración histórica y conceptual del surgimiento de la filosofía de la liberación en el campo filosófico argentino», docente e investigador. Trabaja temas de filosofía argentina y latinoamericana, especialmente filosofía de la liberación argentina en la década de 1970.

**Fecha de recepción**: 11 de julio de 2024

**Fecha de aceptación definitiva**: 11 de febrero de 2025

**DOI**: 10.37536/cuco.2025.24.2630

## Resumen

Este estudio analiza las representaciones sociales en el cómic «Un asesino anda suelto» de la serie «Parque Chas», de Ricardo y Eduardo Risso y publicado en la revista argentina *Fierro* en 1987. Se examina el cómic como una fuente histórica para entender al sujeto de enunciación, su época y su mensaje, vinculándolo con los discursos contemporáneos sobre la última dictadura cívico-militar. Se propone que la obra no ejemplifica un único relato memorial, sino que articula los discursos disponibles de un modo singular. El texto se organiza en tres secciones: contexto histórico, análisis de la revista *Fierro* y estudio de la obra, destacando cómo se presenta la figura del asesino y las víctimas y evaluando su relación con los discursos predominantes en la posdictadura sobre el terrorismo de Estado.


**Palabras claves:** Un asesino anda suelto, Parque Chas, terrorismo de Estado, posdictadura argentina.


## Abstract

This study analyses the social representations in the comic *Un asesino anda suelto* from Ricardo Barreiro and Eduardo Risso's *Parque Chas* series, published in the Argentinean magazine *Fierro* in 1987. The comic is examined as a historical source to understand the subject of enunciation, its time and its message, while linking it to contemporary discourses on the last civil-military dictatorship. Rather than exemplifying a single memorial narrative, this comic presents various discourses in a unique manner. This article is organized in three sections: historical background, an examination of the magazine *Fierro* and a study of the comic in which it is highlighted the way the murderer and the victims are portrayed, as well as is it evaluated its connection with the main post-dictatorship discourses on state terrorism.


**Keywords:** Un asesino anda suelto, Parque Chas, state terrorism, Argentine post-dictatorship.

## Cita bibliográfica

Colosimo, Ayelen y Forciniti, Martín. «Análisis de la representación del terrorismo de Estado en el cómic *Un asesino anda suelto* de Ricardo Barreiro y Eduardo Risso», en *CuCo: Cuadernos de Cómic*, n.º 24 (2025), pp. 8-33.

## Introducción

A partir de una perspectiva sociohistórica[1], analizaremos las representaciones sociales presentes en el cómic «Un asesino anda suelto», publicado en la revista argentina *Fierro* en diciembre de 1987 y que formó parte de la serie «Parque Chas», escrita por Ricardo Barreiro y dibujada por Eduardo Risso. Entendiendo este cómic como una fuente histórica que nos permite comprender al sujeto de enunciación, su tiempo y su mensaje, nos centraremos en el análisis del modo en que se construyen la figura del asesino (un Ford Falcon verde) y sus víctimas (los vecinos del barrio Parque Chas), para analizarlos a la luz de los discursos disponibles en torno al terrorismo de Estado en el contexto de producción: la Argentina de la posdictadura.

Organizaremos el escrito en tres bloques: el contexto histórico, la revista *Fierro* y, por último, la obra. En el primero, abordaremos el proceso social, histórico y político vigente durante la publicación de esta historieta, en particular, y de la serie «Parque Chas», en general, con el objetivo de proponer una comprensión histórica que dialogue con la obra. En el segundo bloque vincularemos la aparición de *Fierro* con su contexto histórico de producción, destacando cómo se configuró la identidad de la revista en contraste con la recientemente concluida dictadura cívico-militar. Finalmente, en la tercera sección analizaremos la historieta «Un asesino anda suelto», contemplando los puntos focales en los que detendremos nuestra atención: los modos en que se muestran y se construyen al asesino y a las víctimas.

Con este trabajo aspiramos a generar lecturas que permitan tensionar las narrativas de la transición, evitando las lecturas lineales y unidimensionales. En este sentido, el análisis de «Un asesino anda suelto» da cuenta de que, en los primeros años del retorno de la democracia, era posible aludir al terrorismo de Estado abrevando en varios de los discursos socialmente disponibles (en lugar de inscribirse monolíticamente en uno solo de ellos), articulándolos de manera creativa mediante un estilo narrativo híbrido, con elementos de la «Falcon-ficción» y del género fantástico.

## El contexto histórico

Con el restablecimiento de la democracia en Argentina en 1983, el gobierno de Raúl Alfonsín promovió dos iniciativas principales en materia de memoria: la creación de la Comisión Nacional sobre la Desaparición de Personas (CONADEP) y el enjuiciamiento a las Juntas Militares. Creada por el Decreto 187/83, la CONADEP tuvo como objetivo recopilar testimonios de sobrevivientes de los Centros Clandestinos de Detención, Tortura y Exterminio (CCDTyE), de familiares de personas detenidas-desaparecidas y de otros testigos para esclarecer lo ocurrido durante el terrorismo de Estado. Esta comisión contó

[1] Vommaro, Pablo, *et al.* «Revisitando el trabajo con archivo documental en perspectiva socio-histórica: la experiencia de la Colección Políticas de Juventudes en Argentina (1980-2015)», en *Cambios y Permanencias*, vol. 13, n.º 2 (2022), pp. 1–18.

con la participación de figuras prominentes de la cultura argentina como el escritor Ernesto Sábato, el filósofo Eduardo Rabossi, el obispo Jaime de Nevares, la activista Graciela Fernández Meijide y la periodista Magdalena Ruiz Guiñazú, entre otros. Utilizó como principal fuente de información los archivos y denuncias reunidos por los organismos de derechos humanos durante la dictadura.

El informe resultante de la investigación de la CONADEP se tituló *Nunca Más*[2] y representó una intervención política inmediata destinada a hacer del terrorismo estatal y las desapariciones una cuestión de interés nacional. Este archivo reflejaba un compromiso entre informar sobre los hechos y adoptar una postura moral hacia el futuro, buscando dejar atrás no sólo lo sucedido, sino también lo que «debía» quedar en el pasado. El eje de esta visión moral sobre la dictadura consistía en condenar las torturas y desapariciones como actos salvajes que violaban los derechos humanos. Se construyó así una memoria hegemónica que destacaba y condenaba la violencia, sin profundizar en discusiones políticas sobre lo ocurrido.

Siguiendo las lecturas de Crenzel[3] y Vezzetti[4], se puede sostener que el *Nunca Más* buscó, por un lado, dar un cierre por parte del Estado a los acontecimientos recientes de la dictadura y, por otro, desinstalar la militancia y la política de la sociedad. Esto se advierte en el hecho de que evita nombrar las pertenencias políticas en las descripciones o identificaciones. Es por ello que consideramos que el relato que se impone en este primer momento significó una clausura de las memorias sobre la militancia, incorporando de esta manera la teoría de los dos demonios como comprensión dominante de la etapa reciente de nuestra historia.

La teoría de los dos demonios encontraba su formulación canónica y su justificación en el prólogo de *Nunca Más*, redactado por Ernesto Sábato, en el cual se explicaba la dictadura como respuesta a una situación previa de violencia social y lucha armada. Al respecto, Marina Franco señala cómo esta narrativa también fue acompañada por alocuciones gubernamentales, como la presentación por parte del ministro del Interior, Antonio Tróccoli, del documental *Nunca Más*, transmitido por Canal 13 el 4 de julio de 1984, que tenía como objetivo acercar a la población las investigaciones de la CONADEP. El discurso de Tróccoli[5] daba por válida la explicación de la dictadura como el resultado del enfrentamiento progresivamente violento entre una extrema derecha y una extrema izquierda, ubicando

[2] Conadep. *Nunca más*. Buenos Aires, Eudeba, 1987.

[3] Crenzel, Emilio. *La historia política del Nunca Más*. Buenos Aires, Siglo xxi, 2008.

[4] Vezzetti, Hugo. *Pasado y presente. Guerra, dictadura y sociedad en la Argentina*. Buenos Aires, Siglo xxi, 2012.

[5] Sobre el análisis de este discurso véase Franco, Marina. «La "teoría de los dos demonios" en la primera etapa de la posdictadura», en Feld, Claudia y Franco, Marina (dirs.). *Democracia. Hora cero: actores, políticas y debates en los inicios de la posdictadura*. Buenos Aires, FCE, 2015. pp 23-80; y Feld, Claudia. «Imagen, memoria y desaparición: Una reflexión sobre los diversos soportes audiovisuales de la memoria», en *Aletheia*, vol. 1, n.º 1 (2010), pp. 1-16.

a la sociedad como víctima absoluta y rehén entre ambos extremos y a la guerrilla como un agente de subversión extranjero[6].

Este informe de la CONADEP se constituyó como prueba de verdad que fue utilizada en el Juicio a las Juntas Militares, ya que era algo más que una narración de crímenes y una recopilación de testimonios: era una prueba, en el sentido de una intervención, que se orientaba a someter esos acontecimientos a la acción de la ley, como señala Hugo Vezzetti. Establecía una relación estrecha entre la legitimidad del nuevo ciclo democrático y la causa de los derechos humanos, fundamentando la promesa de un nuevo Estado de derecho que consagraba un nuevo pacto con la sociedad y utilizaba el juicio como un «escenario de memoria»[7].

El *Nunca Más* ubicaba a los testimonios en la escena pública de la democracia restituida y se constituía en el primer relato oficial de este período que, junto al Juicio a las Juntas en la escena de la ley, imponía una lectura sobre el pasado[8]. Se instauraba así el mandato cultural de que la experiencia no debía repetirse nunca más. Para ello, la «verdad» implicaba la acumulación de toda la información sobre la violencia ejercida y el «no repetir» entrañaba mantener viva esa memoria transicional: "Recordar para no repetir" fue surgiendo como mensaje y como imperativo cultural[9].

Los Juicios a las Juntas Militares, realizados en 1985, marcaron un cambio histórico y se convirtieron en el símbolo principal de la nueva democracia. Estos juicios reafirmaron el imperio de la ley y la democracia como antagónicos a la dictadura, mostrando que el Estado condenaba a los represores por sus crímenes. Se apuntaba así a consolidar la imagen de la democracia como un sistema basado en el respeto a los derechos humanos y el Estado de derecho.

Durante el año 1986, Raúl Alfonsín, enfrentando presiones y amotinamientos por parte de un sector de las Fuerzas Armadas, acordó con la cúpula castrense la aprobación de la Ley 23.492, también conocida como Punto Final. Esta ley estableció un plazo de sesenta días a partir de su sanción para presentar denuncias, luego del cual todas las causas quedaban prescriptas. A pesar de esta medida, la presión ejercida por los sobrevivientes, familiares y organismos de derechos humanos resultó en un aumento significativo de denuncias y citaciones a militares en los escasos sesenta días siguientes a la promulgación de la ley.

---

[6] Guillard, Amandine. «Demonizar para castigar: justificar el castigo durante la última dictadura argentina (1976-1983)», en *Cahiers des Amériques latines*, n.º 88-89 (2018), pp. 135-151 analiza cómo se construye en el imaginario social la figura del delincuente subversivo.

[7] Feld, Claudia. *Del estrado a la pantalla: las imágenes del juicio a los ex comandantes en Argentina.* Buenos Aires, Siglo xxi, 2002, p. 59.

[8] Vezzetti, Hugo. *Op. cit.*, p. 109.

[9] Castillejo, Alejandro. «Lesiones históricas, temporalidad y derecho: articulaciones de un pasado violento en dos escenarios transicionales», en *Derecho y Crítica*, vol. 24, n.º 3 (2014), p. 49.

En la misma línea, en junio de 1987 se aprobó la Ley 23.551, conocida como Ley de Obediencia Debida, la cual eximía de responsabilidad a los oficiales de rango menor al de teniente coronel, argumentando que simplemente cumplían órdenes superiores. Esta ley extendía esta presunción incluso a oficiales superiores que no ocuparan cargos de jefes de zona o subzona, absolviendo así a militares de rangos intermedios y menores acusados de violaciones de los derechos humanos durante la dictadura. Ambas leyes, la de Punto Final y la de Obediencia Debida, recibieron una respuesta social negativa y provocaron una fuerte movilización de los organismos de derechos humanos. A pesar del retroceso que significaron dichas leyes, vale decir que las políticas sobre la dictadura iniciadas por Alfonsín, en particular la CONADEP y el Juicio a las Juntas, establecieron el marco normativo y social a partir del cual se condenarían las violaciones a los derechos humanos desde el año 2003.

## La revista *Fierro*

«Parque Chas» se publicó en la ya mítica revista argentina *Fierro* a partir de su número treinta y seis (agosto de 1987) y se extendió por once entregas, finalizando en el número cuarenta y siete (julio de 1988). La revista, publicada entre septiembre de 1984 y diciembre de 1992, dirigida por Andrés Cascioli y con Juan Sasturain como primer jefe de redacción (1984-1987), seguido por la dupla de Marcelo Figueras y Pablo De Santis (1987-1992), construyó su identidad desde sus inicios en abierto contraste con la última dictadura cívico-militar. Al respecto podemos mencionar en primer lugar su título completo, *Fierro a fierro*[10]. De los diversos sentidos que se le han atribuido[11], a los fines de este trabajo y tomando en cuenta el contexto histórico de la publicación, consideramos que el título refiere fundamentalmente a la violencia, ya que «fierro» en lunfardo es sinónimo de arma de fuego[12y 13]. La revista, entonces, es presentada como un arma, si bien de índole diversa a aquellas que marcaron la vida política argentina a lo largo de la década de los setenta y principios de los ochenta.

De un modo aún más claro se expresaba su subtítulo, «Historietas para sobrevivientes», ya que la revista buscaba su público entre los sobrevivientes del genocidio perpetrado por el terrorismo de Estado (incluyendo a los sobrevivientes de la guerra de Malvinas), que se ha-

[10] El mismo apareció en la portada hasta el número doce (agosto de 1985). Luego quedó solamente *Fierro*, aunque en los detalles de la publicación que aparecían en el interior de la revista se seguía consignando el nombre *Fierro a fierro*.

[11] Véase la publicación en línea recogida en Reggiani, Federico. «Historietas en transición: Representaciones del terrorismo de Estado durante la apertura democrática» [entrada de blog], en *Camouflage Comics: Dirty War Images*, 8 de julio de 2008. Disponible en https://historietasargentinas.wordpress.com/wp-content/uploads/2008/07/reggiani_historietas_en_transicion.pdf , remitiendo los autores del presente artículo a la p. 13. En esta publicación, se señala que posee tres referencias principales: a la tradición de la historieta argentina, al gaucho Martín Fierro y a la revista francesa *Métal Hurlant*, así como a la norteamericana *Heavy Metal*.

[12] De Santis, Pablo. *Historieta y política en los 80. La Argentina ilustrada*. Buenos Aires, Letra Buena, 1992.

[13] Trabado Cabado, José Manuel. «Lo fantástico como palimpsesto. Lecturas sobre el cómic Parque Chas», en *Castilla. Estudios de Literatura*, n.º 12 (2021), p. 231.

bía desplegado sobre el país hasta pocos meses antes de que la publicación comenzara[14]. En el mismo sentido debe interpretarse el rol de referente fundamental que se le otorgaba a la figura de Héctor Germán Oesterheld, guionista de *El eternauta* y militante de la agrupación Montoneros, detenido-desaparecido por el régimen dictatorial.

Por otro lado, deteniéndonos en el aspecto gráfico, destacamos que la tapa del número inaugural de *Fierro* presenta una mujer desnuda. Ello será reiterado en numerosas portadas posteriores y tanto la desnudez como las escenas de sexo aparecerán de manera recurrente en las diversas historietas. Se trata de una clara construcción identitaria en oposición a la censura que dominó los años de la dictadura, con un punto de auge del poderío del Estado terrorista en 1977, cuando se creó la Dirección General de Publicaciones, que controlaba la prensa escrita y la industria editorial[15]. Era la encargada de revisar las publicaciones, autorizar su edición y censurar aquellas que no cumplían con los puntos previstos. Así como se controlaba a los autores y a las editoriales, también las librerías eran objetos de control: se establecía qué podía ser expuesto y dónde, según el grado de censura de cada publicación. Esta dirección tuvo su par en la industria del cine con el Ente de Calificación Cinematográfica, que se encargaba de lo propio en lo relativo a los guiones, las películas y las salas de exhibición[16], mientras que el Comité Federal de Radiodifusión (COMFER) haría lo mismo con la música y la televisión. De este modo, la revista se inscribió en la tendencia a exponer escenas de desnudez y temáticas asociadas a la sexualidad, que dominó el campo cultural durante el retorno de la democracia[17]. Tanto en películas, televisión, prensa gráfica y revistas se hizo uso del cuerpo femenino como bandera de la democracia[18].

[14] Este subtítulo figuró en la portada de la revista hasta el número diecinueve (marzo de 1986). Cabe notar que el mismo estaba tomado de la revista de cómics española *El Víbora*, publicada desde 1979, cuyo subtítulo era «Cómix para supervivientes» y, en su caso, aludía a los sobrevivientes de la dictadura franquista. Se establecía así un paralelismo directo entre la posdictadura española y la argentina.

[15] Al respecto, cfr. Gociol, Judith y Iavernizzi, Hernán. *Un golpe a los libros.* Buenos Aires, Eudeba, 2007.

[16] Es importante aclarar que en el cine durante la dictadura hubo espacio para lo que Varea llama «humor picaresco y evasión para adultos», que incluía algunas escenas de semidesnudos femeninos. Ello se advierte claramente en la filmografía protagonizada por la dupla de Alberto Olmedo y Jorge Porcel. De todas maneras, en ciertas ocasiones estas películas sufrieron alguna forma de censura, ya sea por parte del Ente Calificador de Cine (ECC), como la restricción para personas mayores de 18 años o la intervención de escenas o imágenes. Cfr. Varea, Fernando. *El cine argentino durante la dictadura militar 1976-1983.* Rosario, Editorial Municipal de Rosario [e (m) r], 2008, p. 51.

[17] Un antecedente inmediato de *Fierro*, en ese sentido, es la revista *Tiras de cuero*, cuyos tres números se publicaron entre noviembre y diciembre de 1983 y que «[…] apunta a un público más adulto, con ingredientes de ciencia-ficción pesada, novela negra y otras innovaciones, sobre todo en el campo del erotismo o de una insinuada pornografía» (De Majo, Oscar. «Una visión de la historieta argentina de los últimos 40 años», en *Signos Universitarios: Revista de la Universidad del Salvador,* vol. 15, n.º 29 (1996), p. 186).

[18] A dicho contexto general, contemporáneo de la publicación, podría agregarse otra genealogía de más larga duración, específica del ámbito historietístico a nivel mundial, que se remonta a finales de la década de los 50, cuando la historieta para adultos comenzó a instalarse como «literatura dibujada». Al respecto, *Ibíd.*

A lo dicho debemos agregar que en el contenido de las historietas, ya se tratara de unitarios o de series, la dictadura constituía una referencia constante, tanto de manera directa (ejemplos de ello son *La batalla de Malvinas* de Barreiro, Macagno y Pérez o *La triple B* de Saborido y Albiac) como alegórica (*Ficcionario* de Altuna, *Perramus* de Sasturain y A. Breccia y *Sudor Sudaca* de Muñoz y Sampayo, por mencionar algunos casos que incluyen, en mayor o menor medida, alusiones a las prácticas y experiencias de los años dictatoriales)[19].

## La obra

«Parque Chas» se inscribe decididamente en la línea editorial descripta previamente. Aun así, la presencia en esta obra de temas asociados al terrorismo de Estado no se puede explicar únicamente por el hecho de formar parte de una revista con las características identitarias de *Fierro*, ya señaladas. El propio guionista de la obra, Ricardo Barreiro, había vivido la experiencia del exilio en 1978 y sólo había retornado a la Argentina luego de finalizada la dictadura. A su vez, su interés por remitir al período dictatorial ya se había plasmado en *Fierro* al guionizar nada menos que «La batalla de Malvinas», una serie que se desarrolló entre el primero y el séptimo número. También pueden encontrarse reminiscencias dictatoriales en la ficticia sociedad hiper disciplinada y burocratizada que Barreiro, en dupla con Solano López, retrata en la serie «Ministerio», la cual tiene lugar entre los números veintiuno y treinta y uno de *Fierro*. Al respecto, es particularmente destacable la práctica que llevan a cabo los personajes denominados «eseses»: unos grupos de militares vestidos con uniformes al estilo de las SS nazis, que secuestran mujeres jóvenes para que sus cuerpos sean utilizados bien como donantes forzadas para rejuvenecer a los viejos ejecutivos de la jerarquía, bien como objetos de abuso sexual.

Antes de pasar al análisis específico de lo que sucede en «Parque Chas», debemos señalar, en primer lugar, la particularidad de la decisión del guionista en torno al género narrativo de la obra. Siguiendo a Trabado Cabado[20], si bien en las once entregas se ponen en juego distintos géneros (el policial negro, la ciencia ficción, el fantástico y el terror, entre otros), el núcleo de la obra se inscribe en el fantástico, que se caracteriza por poseer una dimensión realista que se ve interrumpida por elementos sobrenaturales. Se trata de un género no habitual en la escritura de Barreiro, que mayormente se había dedicado a la ciencia ficción, alternando en menor medida con obras realistas, en general de tono bélico. Cabe que nos preguntemos entonces si en «Parque Chas» la dictadura se encontrará asociada al registro realista, al registro sobrenatural o a ambos.

En lo que a decisiones narrativas se refiere, «Parque Chas» se compone de una multiplicidad de historias fantásticas que transcurren en el barrio que da nombre a la serie. Mientras la primera historia (que ocupa los números treinta y seis y treinta y siete) es narrada en prime-

[19] Respecto de la presencia de la dictadura en muchos de estos relatos, cfr. Reggiani, Federico. *Op. cit.*, p. 13.

[20] Trabado Cabado. José Manuel, *Op. cit.*, pp. 232-239.

ra persona y protagonizada por Ricardo (homónimo y *alter ego* del guionista), el resto de las historias le son relatadas al protagonista por diversos vecinos. Ello se debe a que, luego de su propio encuentro con lo sobrenatural, Ricardo se dedicará a reunir testimonios de otros acontecimientos de similar tenor.

Adentrándonos en el análisis del cómic, el primer elemento que destaca y que puede ser puesto en relación con la dictadura es el escenario: el barrio de la ciudad de Buenos Aires en el que transcurren los relatos, que se caracteriza por su construcción espiralada, comprendida como laberíntica. En el sentido común de los barrios vecinos, entrar a Parque Chas siempre implica la posibilidad de perderse y no poder salir[21]. La elección de un escenario narrativo con respecto al cual sobrevuela la amenaza del no retorno, proponemos, puede pensarse como una alegoría del terrorismo de Estado: el riesgo a quedarse perdido, encerrado, desaparecido.

El clima dictatorial se hace presente en otras historias de la serie «Parque Chas», por ejemplo, en «Dueño alquila un ambiente» encontramos al menos dos alusiones. La primera consiste en la prohibición que se le transmite al inquilino, Ricardo, de abrir una ventana en particular. Esta prohibición podría entenderse como una censura. Pero, además, a ella se le añaden diversas situaciones de control, como la de la vecina que, mientras le pide una taza de «frulha», ingresa al departamento para comprobar que la ventana permanezca cerrada, o la situación en la que Ricardo comparte el ascensor con dos matones que viven en el mismo edificio. Estos sujetos, corpulentos e intimidantes, mantienen entre ellos una conversación de la que se desprende el siguiente comentario: «viste… ¿te había dicho o no que iba a gritar muy poco?; Cada vez resisten menos, ya no vienen como antes»[22]. Si bien no se nos ofrece el contexto para determinar con precisión el sentido de este intercambio, es difícil no asociar la frase citada con una escena de tortura y no concebir a los dos individuos como miembros de un grupo de tareas.

Asimismo, en «Batalla de otoño» se relata el enfrentamiento entre dos grupos de jóvenes que se citan en una plaza de Parque Chas[23]. Durante el desarrollo de la riña, los jóvenes protagonistas de la narración utilizan piedras y gomeras como armas, mientras que los otros disponen de armas letales. Con sorpresa y ante la escalada de la violencia, los primeros aumentan su ímpetu y, en respuesta, los contrarios asesinan a dos jóvenes. Concluido el combate, cuando los protagonistas quieren regresar por los caídos, no encuentran la plaza y nunca recuperan los cuerpos de sus amigos. Si bien esta historia es narrada con elementos de ciencia ficción, que sugieren la posibilidad de que los adversarios fueran originarios de

[21] Esto se visualiza en historias como «Dueño alquila un ambiente» en la que un taxista se niega a entrar al barrio por miedo a perderse en él y también está presente en «Taxi Story», donde un taxista le cuenta a Ricardo que entró al barrio hace años, no pudo salir y solo hace viajes dentro de él.

[22] Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo. «Dueño alquila un ambiente», en *Revista Fierro*, n.º 36 (1987a), p. 77.

[23] Al respecto de las leyendas y relatos sobre este barrio, cfr. Kloster, Alberto. «Parque Chas. Leyendas urbanas, magia y misterio», en *Tebeosfera*, n.º 13 (2015). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/parque_chas._leyendas_urbanas_magia_y_misterio.html

otro planeta, no deja de sorprender la desigualdad del enfrentamiento entre ambos bandos y la desaparición de los cuerpos: dos rasgos característicos del terrorismo de Estado en Argentina.

## Un asesino anda suelto

Nos detendremos en el análisis de una de las historias que componen el mosaico de «Parque Chas»: «Un asesino anda suelto», que se publicó en el número cuarenta de la revista. La historia comienza con las siguientes palabras de Ricardo, que asume inicialmente el rol de narrador: «De todos los testimonios recogidos sobre Parque Chas este sea quizás el más espeluznante y truculento»; «El más difícil de creer por lo monstruoso e inconsistente»; «Pero sin duda alguna, es también uno de los casos mejor documentados»[24]. Mientras tanto, vemos a Ricardo entrando con una señora al bar La Marina, nombre que claramente alude a la fuerza que controlaba el mayor Centro Clandestino de Detención, Tortura y Exterminio (CCDTyE) de todo el país, la Escuela de Mecánica de la Armada (ESMA). La mujer le refiere una serie de asesinatos ocurridos en el barrio entre 1976 y 1983 (los años en los que transcurrió la dictadura cívico-militar)[25] de los que posee un amplio conocimiento, tanto por haber hablado con testigos de los hechos como por disponer de una colección de recortes de noticias periodísticas.

Las palabras citadas de Ricardo merecen nuestra atención. En una primera lectura, podríamos asumir que el personaje nos está transmitiendo la voz del autor, anticipando al lector que se enfrentará a una historia que supone un caso límite de la verosimilitud, incluso al interior del propio género fantástico. Es decir, que se va a poner a prueba la «suspensión de la incredulidad» que supone todo acercamiento a este tipo de narraciones.

Sin embargo, si interpretamos lo dicho a la luz del modo en que en la inmediata posdictadura se lidió con el terrorismo de Estado, el resultado es otro. Primero, advertimos que Ricardo se encuentra en la posición de quien está recogiendo testimonios en torno a una serie de asesinatos. Ello coincide con el hecho de que en la posdictadura argentina la narración testimonial colmaba completamente la escena. La presencia de la dictadura se hacía tangible en todos los espacios. Desde los medios de comunicación se expuso a diario el «*show* del horror»[26]: la cobertura del juicio, las exhumaciones de las tumbas para el reconocimiento de los restos de personas desaparecidas y el ingreso a los sitios que habían funcionado como centros clandestinos. Así, el clima de condena de la violencia y la voluntad de mostrar lo ocurrido generó un marco de decibilidad que podríamos llamar «de denuncia». En dicho

[24] Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo. «Un asesino anda suelto», en *Revista Fierro*, n.º 40 (1987b), p. 62.

[25] Tal como señala Trabado Cabado, José Manuel. *Op. cit.*, parte del modo en que Barreiro representa lo fantástico en «Parque Chas», se evidencia en la plausibilidad que se da a los hechos la referencia temporal lógica.

[26] Feld, Claudia. *Del estrado a la pantalla.* Buenos Aires, Siglo xxi, 2002.

marco, los sobrevivientes relataron sus vivencias y los tormentos a los que habían sido sometidos, haciendo de la experiencia narrable denuncia, verdad y relato memorial[27].

A su vez, las palabras de Ricardo manifiestan un contraste entre la dificultad de creer en el testimonio y la documentación que lo respalda. Proponemos que aquí se está haciendo alusión a dos perspectivas que convivían en la sociedad de la inmediata posdictadura: la de aquellos a quienes les resultaba difícil creer que se hubieran cometido crímenes tan atroces durante el régimen *de facto* y la que aportaban las contundentes pruebas de los denunciantes, remitiéndonos esto último al accionar de la ya mencionada CONADEP.

Finalmente, debemos notar que el narrador se vale del término «monstruoso». Ello no es casual, pues la dictadura aparecerá justamente a través de la figura de un monstruo. Sobre esta base, a continuación, dividiremos nuestro análisis de la historieta en dos ejes: la representación del asesino y la de las víctimas.

### *El monstruo asesino*

La testimoniante le explica a Ricardo que el asesino «siempre [atacaba] por la noche, durante los primeros meses nunca nadie vio cómo pasaban»[28]. Dos viñetas después las ilustraciones nos trasladan al pasado, representando el primer asesinato del cual hubo un testigo presencial: Luisito, un vecino de la señora. En la página sesenta y tres, viñeta cuatro, vemos solamente la luz delantera izquierda de un auto, apagada. Dos viñetas después la luz derecha se ha encendido (Fig. 1). Finalmente, en la primera viñeta de la página sesenta y cuatro nos enfrentamos a las dos luces delanteras encendidas y refulgentes, que miran como dos ojos de frente al lector, rodeadas de una completa oscuridad. Las luces iluminan a una pareja que resulta brutalmente atropellada (Fig 2). El monstruo ha sido presentado en una progresión digna de una película de terror[29].

[27] Cfr. Colosimo, Ayelén. «Literatura testimonial, narrativa memorial», en *Revista CeLeHis*, n.° 44 (2022), pp. 89-104.

[28] Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo (1987b). *Op. cit.*, p. 63.

[29] En Breckenridge, Janis y Watkins, Maia. «Reading Between the Lines: Drawing on the horrors of Disappearance in 'Un asesino anda suelto'», en *International Journal of Comic Art*, vol. 20, n.° 2 (2018), pp. 235-255, se sostiene que el énfasis en el acto de mirar, presente en viñetas como las mencionadas, en donde se ponen en primer plano las luces del auto y los rostros aterrados de las víctimas, escenifican el terror dictatorial generado por las posibilidades de «ver de más» (es decir, ver lo que no debía ser visto) y de «ser visto» (descubierto) en dicho acto prohibido.

Fig. 1. Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo. «Un asesino anda suelto», en *Revista Fierro*, n.º 40 (1987b), p. 63. Disponible en https://ahira.com.ar/ejemplares/fierro-no-40/

La vecina continúa su relato, señalando que «Siempre los testigos hablaban del mismo Falcon verde, opaco, sin patente, parecía un tanque de guerra»[30]. Este auto atropellaba por las noches, sin discriminar edad ni género y era referido por los vecinos como un «asesino sin conciencia»[31]. Al acumularse las víctimas, los vecinos decidieron acudir a las dos comisarías del barrio para denunciar la situación, pero la policía no les ofreció ninguna respuesta positiva, por el contrario, parecía justificar los asesinatos alegando que «todos los accidentados estaban en contravención policial» y que «Parque Chas es zona libre»[32]. Finalmente, los vecinos decidieron tenderle una emboscada y atraparlo en un hoyo profundo que habían cavado en la calle. Al hacerlo, se encontraron con la novedad de que en el interior del auto no había ningún conductor. Y, al cortar el auto con un hacha, se reveló que por su interior fluía sangre en lugar de combustible (Fig. 3).

[30] Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo (1987b). *Op. cit.*, p. 65.

[31] *Idem.*

[32] *Ibíd.*, p. 66.

Fig. 2. Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo. «Un asesino anda suelto», en *Revista Fierro*, n.º 40 (1987b), p. 64. Disponible en https://ahira.com.ar/ejemplares/fierro-no-40/

Fig. 3. Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo. «Un asesino anda suelto», en *Revista Fierro*, n.º 40 (1987b), p. 69. Disponible en https://ahira.com.ar/ejemplares/fierro-no-40/

¿Qué representa el Ford Falcon verde? Tal como señalan Fortuny[33] y Baletta[34], ese modelo de auto, de ese color, se había convertido en un símbolo para representar el terrorismo de Estado. Su uso durante el periodo dictatorial estuvo vinculado directamente con los

[33] Fortuny, Natalia. «Máquinas del tiempo: artefactos y dispositivos de muerte en la fotografía argentina posdictatorial», en *Question. Revista especializada en Periodismo y Comunicación*, vol. 1, n.º 20 (2008), p. 3.

[34] Balletta, Edoardo. «Las imágenes y las cosas en la post-dictadura argentina: pertenencias, símbolos, simulacros», en *Altri Modernità. Rivista di studi letterari e culturali*, n.º especial (2021), p. 8.

allanamientos y secuestros que se producían en los domicilios particulares, a manos de las «patotas»[35]. Estos grupos, a veces integrados por miembros de las Fuerzas Armadas y otras veces conformados en su totalidad por civiles, eran los encargados de secuestrar y llevar a las personas hasta el centro clandestino donde serían interrogadas, torturadas y detenidas ilegalmente. Las patotas solían regresar al domicilio de la persona secuestrada para saquear su casa y sus objetos de valor. El vehículo que mayoritariamente se utilizaba en estos operativos delictivos era el Ford Falcon verde. Es por ello que incluir este vehículo en cualquier imagen conduce al espectador a evocar inmediatamente la época dictatorial.

De este modo, en el contexto de «la era del testimonio»[36], «Un asesino anda suelto» aporta la novedad de no limitar su atención exclusivamente a la figura de los testigos y de las víctimas, centrándose también en la del perpetrador. En este caso, se trata de un perpetrador sobrenatural e inhumano. Así, la utilización del estilo de la «Falcon-ficción»[37], el cual contiene referencias cruzadas a la dictadura y un tono policial-detectivesco que también se hace presente en el cine[38], se ve conjugada con el recurso al género fantástico, encarnado en el Falcon verde monstruoso.

Agreguemos que esta peculiar construcción de un auto asesino sin conductores parece abrevar en los relatos que para 1987 (año de la publicación de esta serie) circulaban a partir de la aplicación de la Ley de Obediencia Debida. Según mencionamos, en virtud de dicha ley se consideraba que sólo las cúpulas militares podían ser responsables legales de los asesinatos, las desapariciones y las violaciones a los derechos humanos, borrándose la noción de las culpabilidades intermedias y civiles, quienes mayoritariamente ejecutaban dichas acciones[39]. Sobre estas cúpulas se había creado una imagen demonizada, asimilable al «mal absoluto»[40], que podría corresponderse con la maldad «sin conciencia» que caracteriza al auto asesino. Paralelamente, la obliteración de las responsabilidades de los ejecutores civiles, empresariales y eclesiásticos que fueron necesarios para la implementación real del terrorismo de Estado puede parangonarse a la inexistencia de conductores del Falcon verde monstruoso.

---

[35] Calveiro, Pilar. *Poder y desaparición: los campos de concentración en Argentina*. Buenos Aires, Capital Intelectual, 2008 [1998], p. 34.

[36] Wieviorka, Annette. *The era of The Witness*. Nueva York, Cornell University Press, 2006.

[37] Vázquez, Laura. «Cultura e historieta: experimentación, identidad y política en la revista Fierro», en *VII Jornadas de Sociología (Buenos Aires, 5 a 9 de noviembre de 2007)*. Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales - UBA, 2007. Disponible en https://cdsa.aacademica.org/000-106/547

[38] Este género se hace presente desde antes de que finalice el periodo dictatorial, aún con la censura han encontrado los modos de presentar un policial que evoca a la dictadura. Así encontramos películas como *Últimos días de la víctima* (1982), *En retirada* (1984) o *Hay dos tipos abajo* (1985), solo por nombrar algunas.

[39] Esta concepción ya se hallaba presente en 1985 en el Juicio a las Juntas Militares, que tuvo como resultado la condena de los nueve miembros de las juntas que desempeñaron *de facto* el poder ejecutivo entre 1976 y 1983; se vio reforzada entre 1986 y 1987 con las leyes de Punto Final y Obediencia Debida.

[40] Arendt, Hannah. *Eichmann en Jerusalem*. Buenos Aires, Debolsillo, 2017 [1961].

Aun así, entendemos que la decisión narrativa de presentar un auto sin conductores resulta fundamentalmente ambigua. También podría sostenerse una interpretación exactamente contraria a la planteada en el párrafo previo, a saber, que mediante este recurso se pretende «visibilizar» el accionar represivo que llevaban a cabo los rangos menores, en contra del imaginario hegemónico que asignaba únicamente la responsabilidad de los crímenes de lesa humanidad cometidos a los jerarcas militares. Así pues, el vehículo lleva a cabo sus crímenes con voluntad y premeditación, siendo por ende responsable de sus actos.

*Las víctimas*

Como señalamos anteriormente, en principio el asesino es mostrado como un monstruo irracional que asesina a cualquiera que esté en la calle por la noche. Esta idea se refuerza con frases como «nadie estaba a salvo, cualquiera podría ser una víctima»[41], así como por el hecho de que los primeros asesinados son una pareja, una anciana y un niño dueño de un perro; no se nos informa acerca de sus acciones previas, ni de ninguna conexión entre ellos. La concepción de que la dictadura amenazaba a todos por igual constituyó una táctica disciplinante del terrorismo de Estado, con el objetivo de generar autovigilancia por parte de los ciudadanos en relación a sus actividades, contactos y relaciones sociales. Lo cierto es que, cuarenta y ocho años después del comienzo de la última dictadura cívico-militar, sabemos, tal como sostiene Calveiro[42], que la mayoría de las personas detenidas desaparecidas tenían participación o contacto con espacios de militancia territorial, partidaria o sindical. Repolitizar a las víctimas, en el sentido de no negar su condición política, nos permite comprender que el terrorismo estatal tuvo objetivos políticos y que su práctica fue genocida[43]. Veamos entonces en qué medida las víctimas del Falcon verde son «cualquiera».

La siguiente muerte que se presenta es la del señor Paredes. Este personaje es uno de los que acude, junto con otros vecinos, a la Policía para denunciar los asesinatos. La respuesta que reciben del oficial es la siguiente: «Nos falta personal, aparte como ustedes saben todos los accidentados estaban en contravención policial, cruzando por medio de la calle, no respetando los semáforos, abandonando el vehículo por la puerta incorrecta»[44]. Como dijimos, en estas palabras se lleva a cabo una justificación de los asesinatos, culpabilizando a las víctimas. Es importante destacar que desde la perspectiva policial los «accidentados»

[41] Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo (1987b). *Op. cit.*, p. 65.

[42] Calveiro, Pilar. *Op. cit.*, p. 82, afirma que: «Los desaparecidos eran, en su inmensa mayoría, militantes. Negar esto, negarles esa condición es otra de las formas de ejercicio de la amnesia, es una manera más de desaparecerlos, ahora en sentido político. La corrección o incorrección de sus concepciones políticas es otra cuestión, pero lo cierto es que el fenómeno de los desaparecidos no es el de la masacre de "víctimas inocentes" sino el del asesinato y el intento de desaparición y desintegración total de una forma de resistencia y oposición: la lucha armada y las concepciones populistas radicales dentro del peronismo y la izquierda».

[43] Feierstein, Daniel. *El genocidio como práctica social.* Buenos Aires, FCE, 2014 [2007], p. 308.

[44] Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo (1987b). *Op. cit.*, p. 66.

habían cometido una contravención. Esto nos revela que, a diferencia de lo que pensaban inicialmente los vecinos, no eran «cualquiera», sino que habían llevado a cabo una acción que los tornaba supuestamente culpables.

Frente al discurso policial, el señor Paredes responde «¡Pero esos no son motivos para ser asesinados!»[45], y luego agrega que ya son ciento cincuenta los muertos atropellados. Inmediatamente después y, al parecer, como consecuencia de este intercambio, el narrador relata que «Aquel vecino, el señor Paredes, fue atropellado dos días más tarde»[46] (Fig. 4). La secuencia nos permite establecer dos conclusiones: que existe una relación entre la policía y el Falcon (ya mencionada en el apartado previo) y que las víctimas pueden ser seleccionadas de manera premeditada.

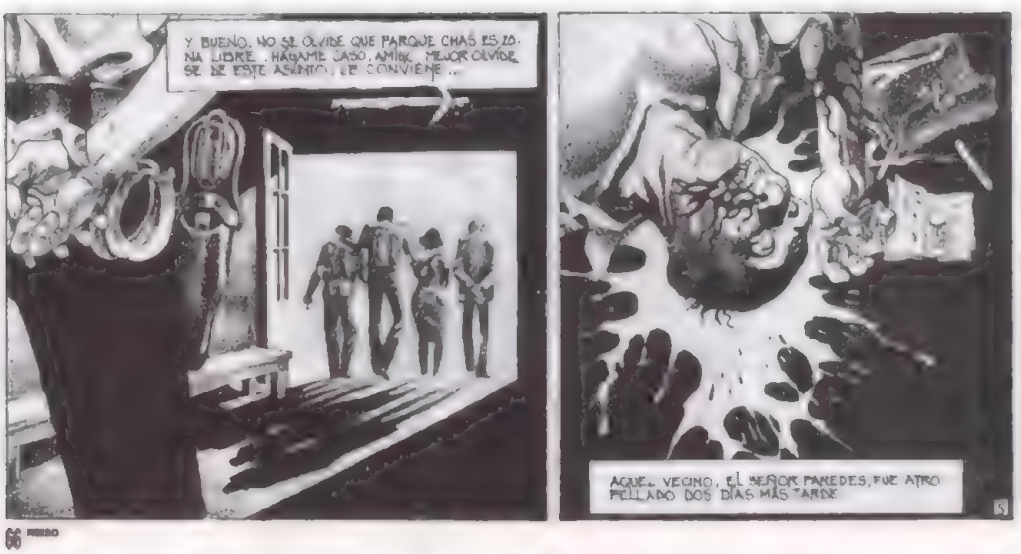

Y BUENO, NO SE OLVIDE QUE PARQUE CHAS ES ZONA LIBRE... HÁGAME CASO, AMIGO, MEJOR OLVÍDESE DE ESTE ASUNTO, LE CONVIENE...
AQUEL VECINO, EL SEÑOR PAREDES, FUE ATROPELLADO DOS DÍAS MÁS TARDE
66

Fig. 4. Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo. «Un asesino anda suelto», en *Revista Fierro*, n.º 40 (1987b), p. 66. Disponible en https://ahira.com.ar/ejemplares/fierro-no-40/

Finalmente, cuando los vecinos planean la trampa con la que emboscar al asesino, se valen de uno de ellos como carnada: Felipe, el hermano de una de las víctimas. Para que desempeñe su papel, uno de los autores del plan le da una serie de libros: «Tomá, Engels, Freud, Cooke... con estos libros bajo el brazo y el pelo largo sos, estadísticamente hablando, la víctima perfecta»[47] (Fig. 5). Se ha producido así una transición, desde la idea de que cualquiera puede ser una víctima hasta la de que existen modos preestablecidos que aumentan, hasta

[45] *Idem.*

[46] *Idem.*

[47] *Ibíd.*, p. 68.

un grado de casi certeza, la posibilidad de que alguien se convierta en un blanco del terror. La adhesión al marxismo, al psicoanálisis y al peronismo de izquierda, potenciados por el pelo largo, constituyen rasgos propios de ese «otro negativo»[48] que era el «subversivo».

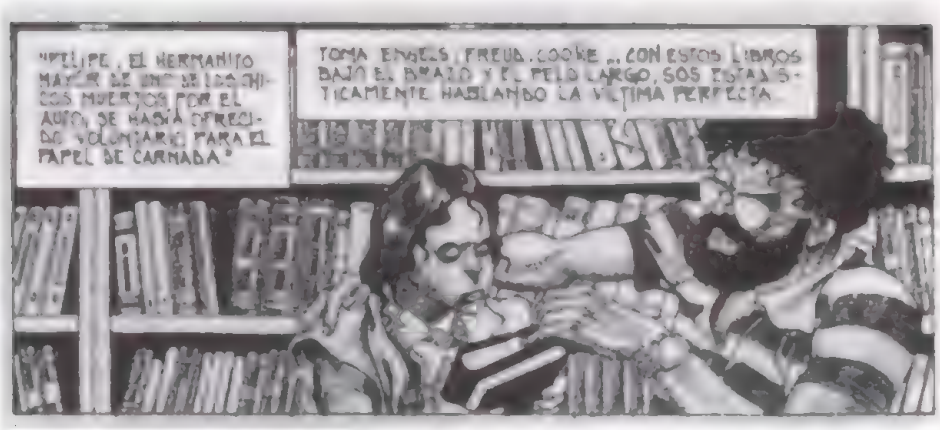

"FELIPE, EL HERMANITO MAYOR DE UNO DE LOS CHICOS MUERTOS POR EL AUTO, SE HABÍA OFRECIDO VOLUNTARIO PARA EL PAPEL DE CARNADA."
TOMA ENGELS, FREUD, COOKE... CON ESTOS LIBROS BAJO EL BRAZO Y EL PELO LARGO, SOS ESTADÍSTICAMENTE HABLANDO LA VÍCTIMA PERFECTA

Fig. 5. Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo. «Un asesino anda suelto», en *Revista Fierro*, n.º 40 (1987b), p. 68. Disponible en https://ahira.com.ar/ejemplares/fierro-no-40/

La «subversión» fue el enemigo absoluto que construyó el terrorismo de Estado. Esta gran categoría abarcaba múltiples condiciones que eran consideradas «peligrosas» para la patria: ser estudiante universitario, en especial de las ciencias sociales y humanas; participar activa o eventualmente de alguna agrupación territorial, política, social o sindical; tener o trasladar libros vinculados a la historia, a la política o a ambas, especialmente de tendencia marxista; y reproducir ideas filiables a dicha tendencia en espacios públicos, culturales o artísticos.

Vale decir que, durante el período de la dictadura, los militares tenían la intención de instaurar un nuevo orden social y político, lo cual se hace manifiesto en el nombre que le otorgaron a su gobierno *de facto* (Proceso de Reorganización Nacional) y esperaban controlar a la población de manera permanente, promoviendo el autocontrol y la autocensura de los ciudadanos. Para lograr estos objetivos, se valieron sistemáticamente del terror estatal y otros métodos de coerción y dominio social. Además de la violencia física, tanto pública como clandestina, se recurrió a los discursos y acciones de los funcionarios estatales, la legislación, los medios de comunicación, la educación, las políticas culturales y la «acción psicológica». Muchas de sus estrategias y convocatorias dirigidas a la sociedad para obtener consenso en los sectores que aún no apoyaban el régimen dictatorial fueron exitosas, logrando el apoyo, explícito o implícito, de diversos sectores a lo largo del período.

[48] Feierstein, Daniel. *Op. cit.*, p. 308.

Este control permanente que buscaba el disciplinamiento social, incluía también el disciplinamiento de los cuerpos[49]. Así, el uso de pelo largo y barba en varones era, al menos, una provocación al *status quo* y causa probable de un interrogatorio policial; del mismo modo era interpretado el uso de pollera minifalda por parte de las mujeres. Si bien no existía una legislación escrita que sancionara tales comportamientos, a los ojos de los represores eran considerados una falta de conducta[50].

Vemos así que la categorización de «delincuente subversivo» o de «delincuente terrorista»[51] facilitó la persecución de ciertos sectores de la población con total impunidad, legitimando una violencia «correctiva» cuyo objetivo era castigar y «rehabilitar» al individuo y, en caso de resistencia, incluso asesinarlo. Además, es crucial señalar que, más allá del concepto de «subversión», el término mismo de «delincuente», como lo destaca Michel Foucault[52], implica la condena del individuo en función de su vida y no sólo de sus acciones.

En suma, podemos concluir que el modo en que se presenta a las víctimas varía a lo largo de la historieta, ya que, en primer término, se transmite la idea de que cualquiera puede ser víctima. A medida que transcurre la narración, vemos que una víctima potencial es aquella persona que comente una supuesta contravención y luego alguien que denuncia los crímenes y pretende hace valer su reclamo ante las autoridades policiales. Por último, aquel que, «estadísticamente hablando, [es] la víctima perfecta», en tanto que cumple con todos los requisitos estereotipados del subversivo.

Cualquiera, el que está en contravención, el denunciante y el subversivo. Esta convivencia de víctimas aparentemente aleatorias (la pareja, la anciana, el nene) y víctimas decididamente «políticas» (el señor Paredes y Felipe) distingue y a la vez articula dos dimensiones del terrorismo de Estado. Por un lado, todos los miembros de la sociedad eran y se sabían potencialmente objetos de secuestro, tortura, asesinato y desaparición. Por el otro, existían ciertas marcas, comportamientos y adhesiones (conocidos por todos) que tornaban a ciertos sujetos más posibles de ser presas del aparato represivo que otros, en virtud de la supuesta peligrosidad que representaban para el régimen y para el modo de vida que se aspiraba a instaurar a través del terror. La combinación de ambas dimensiones en el imaginario social hallaba su expresión en la frase «algo habrá hecho»: usualmente pronunciada ante una

[49] Foucault, Michel. *Vigilar y castigar*. Buenos Aires, Siglo xxi, 2008, p. 157.

[50] Águila, Gabriela. «La última dictadura militar argentina. Fases y estrategias (1976-1983)», en *Nueva Sociedad*, n.º 308 (2023), pp. 122-138 explica que, si bien no hubo legislación explícita, en mayo de 1976 se establecieron como faltas de conducta: el desaliño personal, la falta de aseo, el cabello largo que excediera el borde del cuello de la camisa en los varones y no recogido en las niñas, el uso de barba en los varones y el maquillaje excesivo en las mujeres, la vestimenta no acorde con las instrucciones impartidas por las autoridades, los juegos de manos, la desobediencia a órdenes impartidas por las autoridades, la indisciplina general, la resistencia pasiva, la incitación al desorden, el asentar leyendas, llevar revistas u otros elementos ajenos a las actividades propias del establecimiento, fumar, etc.

[51] D'Andrea mohr, José Luis. *Memoria de Vida*. Buenos Aires, Colihue, 1999, p. 73.

[52] Cfr. Foucault, Michel. *Op. cit.*

detención o desaparición cuyos motivos se desconocían, aspiraba a conjurar la amenazante posibilidad de que quienes consideraban que no habían hecho nada —nada «subversivo»— fueran los próximos. La frase cumplía así la triple función de identificar a los supuestos inocentes (quienes la pronunciaban), a los supuestos culpables (las víctimas de la represión) y de atribuir racionalidad y previsibilidad (lo cual brindaba cierta seguridad a los inocentes) al accionar del terrorismo de Estado.

Si ampliamos nuestra perspectiva y reflexionamos en torno al modo en que es representada la comunidad del barrio Parque Chas, que excede a las víctimas efectivas, también podemos advertir que se produce una transición: desde un inicial rol pasivo —justamente, el de potencial víctima—, asume progresivamente el carácter de sujeto político. El primer mojón de esta politización se encontraría en el hecho de organizarse un pequeño grupo de tres personas para acudir a la policía y demandar una intervención estatal institucional, por la seguridad de toda la comunidad. No se trata, pues, de una denuncia personal o familiar sobre una muerte en particular. En un segundo momento y como consecuencia de la respuesta disciplinante por parte de las fuerzas de seguridad, se produce una profundización y una ampliación de la organización colectiva: los vecinos deciden enfrentar a la impunidad por su cuenta («¡No podemos seguir permitiendo que se nos mate impunemente!»[53]) y elaboran la trampa. Ahora, lejos de ser un pequeño grupo, «colaboró casi todo el barrio»[54]. De esta manera, la historieta escenifica la progresiva organización social contra la dictadura, que resultó decisiva para que se produjera el retorno de la democracia en la Argentina.

## Conclusiones

A lo largo de este trabajo llevamos a cabo un análisis de «Un asesino anda suelto», quinto cómic de la serie «Parque Chas» de Barreiro y Risso, articulando su contexto histórico, social y político de producción con la singularidad de la obra. El abordaje de dicho contexto nos permitió establecer que la revista *Fierro* construyó su identidad en oposición a la última dictadura cívico-militar, tanto mediante la elección de su título y subtítulo, como de sus contenidos gráficos y temáticos.

A continuación, señalamos las particularidades estilísticas y narrativas de la serie «Parque Chas». Destacamos su inscripción en el género fantástico, fundamentalmente a partir de la escenificación que lleva a cabo de una trama realista que se ve interrumpida por elementos sobrenaturales. Aun así, dimos cuenta de la multiplicidad de géneros narrativos que se entretejen en los diversos números de la obra.

Finalmente, nos abocamos puntualmente a la representación de la dictadura que tiene lugar en «Un asesino anda suelto», publicado en diciembre de 1987. Mencionamos, en primer

[53] Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo (1987b). *Op. cit.*, p. 67.

[54] *Idem.*

lugar, que la narración se inscribe de manera decidida en la era del testimonio, propia de la Argentina de la posdictadura temprana. Luego, recorrimos dos ejes de análisis: la construcción de la figura del asesino y la de las víctimas. En lo que respecta al primer eje, consideramos que la decisión de Barreiro y Risso de presentar al asesino como un Ford Falcon verde monstruoso implica un posicionamiento ambiguo en relación a los discursos dominantes acerca de la dictadura.

Por un lado, el hecho de que este ente forme parte del registro sobrenatural, no realista, de la obra, y que carezca de un conductor, reproduce el imaginario circulante, según el cual el terrorismo de Estado fue tan atroz que resulta impensable situarlo dentro de los límites de la acción humana. El mismo resulta solidario con el retrato de las cúpulas castrenses como monstruos inhumanos sedientos de sangre, así como con la invisibilización de la responsabilidad de los grupos de tarea civiles que llevaron adelante los secuestros, asesinatos y allanamientos, concepciones que ya se encontraban presentes en la sociedad desde el Juicio a las Juntas Militares de 1985.

Por otro lado, consideramos que la construcción del monstruo a partir del vehículo característicamente utilizado por los grupos de tareas y la atribución de ciertas propiedades humanas como la sangre, la intención de asesinar, la capacidad de premeditar ciertos crímenes, etc., constituye una instancia crítica de la línea discursiva del alfonsinismo. Ante el vacío del reconocimiento de las responsabilidades intermedias por parte del discurso hegemónico de la época, se crea un monstruo semihumano con características que, justamente, aluden a dichas responsabilidades, dejadas por fuera mediante las leyes de Punto Final y Obediencia Debida.

Dirigiéndonos ahora hacia la caracterización de las víctimas, advertimos en ella dos dimensiones del terrorismo de Estado. En primer lugar, señalamos que el grupo inicial de asesinatos perpetrados por el Falcon (los de la pareja, la anciana y el niño dueño del perro) ponían en acto la idea de que cualquiera podía ser una víctima. El terror generado por esta idea tendía a generar el autodisciplinamiento de la sociedad. En segundo lugar, mostramos que el discurso del oficial de policía, el asesinato del señor Paredes y el intento de asesinato de Felipe daban cuenta de que el Falcon atacaba a aquellos que, desde la perspectiva dictatorial, se comportaban de manera «subversiva», ya sea cometiendo una contravención, reclamando ante las autoridades o llevando el pelo largo y leyendo textos prohibidos. El conocimiento manifestado por la comunidad de Parque Chas en torno a aquellas marcas, que tornaban subversivo a alguien, permite articular ambas dimensiones del terrorismo de Estado: todos sabían que eran potenciales víctimas, pero, a la vez, sabían que podían evitar convertirse en tales, si se abstenían de los comportamientos asociados al modo de vida que la dictadura pretendía extirpar de la sociedad.

A su vez, planteamos que la progresión en la representación de la sociedad que la historieta traza, desde una serie de víctimas pasivas e indefensas hacia un sujeto político colectivo que lucha por su supervivencia, pretende indicar que la represión dictatorial sólo puede ser derrotada mediante la organización social. Tengamos en cuenta que esta organización

que logra detener al monstruo abarca prácticamente a todo el barrio y que, luego de que la amenaza es incinerada, el narrador proclama en la última viñeta: «borrándolo del barrio de una vez más por todas y para que NUNCA MÁS»[55] (Fig. 6). Se trata de claras alusiones al pacto democrático que toda la sociedad contrae en la Argentina posdictatorial. Ahora bien, según lo planteado, esta sociedad no es la entidad civil inocente y pacífica que se ha librado de los extremos ideologizados y violentos, según el relato alfonsinista, sino una que ha actuado también de un modo violento para detener la masacre dictatorial, si bien en este caso la violencia parece justificarse tanto por ejercerse en defensa propia, para asegurar la continuidad de la vida del barrio, como por dirigirse contra un monstruo no del todo humano.

Fig. 6. Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo. «Un asesino anda suelto», en *Revista Fierro*, n.º 40 (1987b), p. 69. Disponible en https://ahira.com.ar/ejemplares/fierro-no-40/

El hecho de que las últimas palabras de la última viñeta retomen el nombre del informe de la CONADEP y aparezcan acompañadas en la ilustración de las fotos y noticias periodísticas de los asesinatos, análogos a los recolectados por la vecina que le relata lo ocurrido a Ricardo, refuerza el rol del protagonista como receptor de las denuncias de los crímenes, equiparable al de los miembros de la comisión que produjo el *Nunca Más*.

Para concluir, nos interesa agregar que la reflexión sobre las narrativas de la transición y la posdictadura en Argentina se enriquecen con la perspectiva que ofrece Drucaroff al retomar el concepto de «mancha temática» de David Viñas. Este término se refiere a los «núcleos temáticos del imaginario nacional, núcleos a los que una literatura vuelve una y otra vez

[55] *Ibíd.*, p. 69.

porque ahí hay algo irresuelto»[56]. Desde esta premisa, se abre un panorama que invita a considerar las narrativas argentinas contemporáneas como portadoras de estas manchas temáticas, especialmente en relación con el período de la última dictadura cívico militar, la violencia política (estructural y coyuntural) y su posterior transición a la democracia.

La noción de mancha temática sugiere que ciertos temas, problemas o conflictos arraigados en la historia nacional persisten en el imaginario colectivo y, por ende, en la producción cultural, literaria y artística del país. En el contexto argentino, la experiencia del terrorismo de Estado durante la dictadura emerge como una de estas manchas temáticas predominantes. La brutal represión, los desaparecidos, las violaciones a los derechos humanos y las secuelas psicológicas y sociales de aquel período han dejado una marca indeleble en la memoria social argentina.

Como ya dijimos, «Parque Chas» evidencia una narrativa atravesada por los discursos de la apertura democrática en torno a la experiencia represiva reciente. La omnipresencia de la dictadura en los relatos de la serie y, en particular, en «Un asesino anda suelto», da cuenta de su estatus de mancha temática, síntoma de la necesidad social de asumir ese núcleo irresuelto de la realidad frente al cual la historieta propone un cierre sólido y permanente en el plano imaginario: la destrucción del monstruoso Ford Falcon verde, gracias a la organización comunitaria.

La relevancia de estas manchas temáticas trasciende el ámbito artístico y literario para convertirse en un recurso vital en la construcción de la identidad nacional y en el proceso de elaboración del pasado traumático. Al mantener viva la memoria de los acontecimientos ocurridos durante la dictadura y sus secuelas en la sociedad argentina, estas narrativas contribuyen a la comprensión y reflexión sobre la historia reciente del país, así como a la búsqueda de verdad y justicia.

## Bibliografía

Águila, Gabriela. «La última dictadura militar argentina. Fases y estrategias (1976-1983)», en *Nueva Sociedad*, n.º 308 (2023), pp. 122-138.

Arendt, Hannah. *Eichmann en Jerusalem.* Buenos Aires, Debolsillo, 2017 [1961].

Balletta, Edoardo. «Las imágenes y las cosas en la post-dictadura argentina: pertenencias, símbolos, simulacros», en *Altri Modernità. Rivista di studi letterari e culturali.*, n.º especial (2021), pp. 1-15.

[56] Drucaroff, Elsa. *Los prisioneros de la torre. Política, relatos y jóvenes en la posdictadura.* Buenos Aires, Emecé, 2011, p. 292.

Barreiro, Ricardo y Risso, Eduardo. «Dueño alquila un ambiente», en *Revista Fierro*, n.º 36 (1987a), pp. 70-78.

—«Un asesino anda suelto», en *Revista Fierro*, n.º 40 (1987b), pp. 62-69.

Breckenridge, Janis y Watkins, Maia. «Reading Between the Lines: Drawing on the horrors of Disappearance in 'Un asesino anda suelto'», en *International Journal of Comic Art*, vol. 20, n.° 2 (2018), pp. 235-255.

Calveiro, Pilar. *Poder y desaparición: los campos de concentración en Argentina.* Buenos Aires, Capital Intelectual, 2008 [1998].

Castillejo, Alejandro. «Lesiones históricas, temporalidad y derecho: articulaciones de un pasado violento en dos escenarios transicionales», en *Derecho y Crítica*, vol. 24, n.° 3 (2014), pp. 47-66.

Colosimo, Ayelén, «Historia con memoria: Un análisis de la construcción de la memoria colectiva en la posdictadura argentina» [Tesis de licenciatura]. Instituto Universitario Nacional Madres de Plaza de Mayo, 2014.

—«Literatura testimonial, narrativa memorial», en *Revista CeLeHis*, n.º 44 (2022), pp. 89-104.

Conadep. *Nunca más.* Buenos Aires, Eudeba, 1984.

Crenzel, Emilio. *La historia política del Nunca Más.* Buenos Aires, Siglo xxi, 2008.

D'Andrea mohr, José Luis. *Memoria de Vida.* Buenos Aires, Colihue, 1999.

De Majo, Oscar. «Una visión de la historieta argentina de los últimos 40 años», en *Signos Universitarios: Revista de la Universidad del Salvador*, vol. 15, n.º 29 (1996), pp. 165-199.

De santis, Pablo. *Historieta y política en los 80. La Argentina ilustrada.* Buenos Aires, Letra Buena, 1992.

Drucaroff, Elsa. *Los prisioneros de la torre. Política, relatos y jóvenes en la posdictadura.* Buenos Aires, Emecé, 2011.

Feierstein, Daniel. *El genocidio como práctica social.* Buenos Aires, FCE, 2014 [2007].

Feld, Claudia, *Del estrado a la pantalla: las imágenes del juicio a los ex comandantes en Argentina.* Buenos Aires, Siglo xxi, 2002.

—«Imagen, memoria y desaparición: Una reflexión sobre los diversos soportes audiovisuales de la memoria», en *Aletheia*, vol.1, n.º 1 (2010), pp. 1-16.

Fortuny, Natalia Soledad. «Máquinas del tiempo: artefactos y dispositivos de muerte en la fotografía argentina posdictatorial», en *Question. Revista especializada en Periodismo y Comunicación*, vol. 1, n.º 20 (2008), s. p.

Foucault, Michel. *Vigilar y castigar*. Buenos Aires, Siglo xxi, 2008.

Franco, Marina. «La "teoría de los dos demonios" en la primera etapa de la posdictadura», en Feld, Claudia y Franco, Marina (dirs.). *Democracia. Hora cero: actores, políticas y debates en los inicios de la posdictadura*. Buenos Aires, FCE, 2015, pp. 23-80

Gociol, Judith y Iavernazzi, Hernán. *Un golpe a los libros*. Buenos Aires, Eudeba, 2007.

Guillard, Amandine. «Demonizar para castigar: justificar el castigo durante la última dictadura argentina (1976-1983)», en *Cahiers des Amériques latines*, n.º 88-89 (2018), pp. 135-151.

Kloster, Alberto. «Parque Chas. Leyendas urbanas, magia y misterio», en *Tebeosfera*, n.º 13 (2015). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/parque_chas._leyendas_urbanas_magia_y_misterio.html

Reggiani, Federico. «Historietas en transición: Representaciones del terrorismo de Estado durante la apertura democrática» [entrada de blog], en *Camouflage Comics: Dirty War Images*, 8 de julio de 2008. Disponible en https://historietasargentinas.wordpress.com/2008/07/08/11-historietas-en-transicion-representaciones-del-terrorismo-de-estado-durante-la-apertura-democratica-federico-reggiani

Trabado Cabado, José Manuel. «Lo fantástico como palimpsesto. Lecturas sobre el cómic Parque Chas», en *Castilla. Estudios de Literatura*, n.º 12 (2021), pp. 232-239.

Varea, Fernando. *El cine argentino durante la dictadura militar 1976-1983*. Rosario, Editorial Municipal de Rosario [e (m) r], 2008.

Vázquez, Laura. «Cultura e historieta: experimentación, identidad y política en la revista Fierro», en *VII Jornadas de Sociología (Buenos Aires, 5 a 9 de noviembre de 2007)*. Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales - UBA, 2007. Disponible en https://cdsa.aacademica.org/000-106/547

Vezzetti, Hugo. *Pasado y presente. Guerra, dictadura y sociedad en la Argentina*. Buenos Aires, Siglo xxi, 2012.

Vommaro, Pablo, *et al.* «Revisitando el trabajo con archivo documental en perspectiva socio-histórica: la experiencia de la Colección Políticas de Juventudes en Argentina (1980-2015)», en *Cambios y Permanencias,* vol. 13, n.º 2 (2022), pp. 1–18. Disponible en https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistacyp/article/view/13871.

Wieviorka, Annette. *The era of The Witness.* Nueva York, Cornell University Press, 2006.

# Malinche en el aula: multimodalidad para la educación

## *Malinche in the Classroom: Multimodality for Literary Education*

**Ignacio Ballester Pardo**

Universidad de Alicante

Ignacio Ballester Pardo es doctor en Filosofía y Letras por la Universidad de Alicante, donde actualmente trabaja como miembro del Departamento de Innovación y Formación Didáctica, en la Facultad de Educación. Forma parte de Unicómic y es autor, entre otros trabajos sobre cómic, de «Censura y literatura infantojuvenil desde la llegada de Vox: *Cavall Fort* y *Camacuc*, posibilidades didácticas». Se ha especializado en el estudio del personaje de Malinche, de manera que profundiza en la construcción y reconstrucción del mundo precolombino a partir de las publicaciones al respecto en los últimos años.

**Fecha de recepción:** 15 de septiembre de 2024
**Fecha de aceptación definitiva:** 28 de febrero de 2025
**DOI:** 10.37536/cuco.2025.24.2694

## Resumen

Abordamos el personaje de Malinche (Malintzin) desde la multimodalidad, como textos literarios que conviven con otras disciplinas como la novela gráfica, el cine, el documental o la música. Por un lado, partimos de Pablo Auladell que expuso en «Cinemacrobacias» (2022) tanto ilustraciones de la película *El sueño de Malinche* (2019), dirigida por Gonzalo Suárez, como de la novela gráfica homónima que ambos publicaron en 2019. Por otro, analizamos el musical *Malinche* (2022), dirigido por Nacho Cano, después de que viera la luz en Netflix *La creación de Malinche* (2021). La comparación entre las dos versiones del famoso personaje de la conquista de América nos lleva a la lectura multimodal.


**Palabras clave:** América, cine, ilustración, lectura multimodal, México.


## Abstract

We analyse the character of Malinche (Malintzin) from a multimodality perspective as literary texts that coexist with other disciplines such as graphic novels, cinema, documentaries or music. On the one hand, Pablo Auladell's exhibition *Cinemacrobacias* (2022) will be the starting point for the analysis as it showed illustrations from both the film *El sueño de Malinche* (2019), directed by Gonzalo Suárez, and the graphic novel of the same name, published in 2019. On the other hand, we study the musical *Malinche* (2022), directed by Nacho Cano, after *The Creation of Malinche* (2021) was released on Netflix. Comparing both versions of the famous character from the conquest of America leads us to its multimodal readings.


**Keywords:** America, cinema, ilustration, Mexico, multimodal reading.

## Cita bibliográfica

Ballester Pardo, Ignacio. «Malinche en el aula: multimodalidad para la educación», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 23 (2024), pp. 34-61.

## Introducción

Pablo Auladell expuso «Cinemacrobacias» en el Museo de la Universidad de Alicante a finales de 2022. Ese mismo año se estrenó en Madrid el musical *Malinche*, dirigido por Nacho Cano. El análisis de las dos versiones del famoso personaje de la conquista de América, quinientos años después de la caída de Tenochtitlan (1521), nos lleva a la lectura multimodal de los textos. Las anteriores producciones vienen, por un lado, de la novela gráfica que el ilustrador alicantino preparó para la película *El sueño de Malinche* (2019), dirigida por Gonzalo Suárez y proyectada en el mismo museo en 2023; donde se abrió posteriormente un diálogo con el dibujante en el marco de la guía docente que sobre la película facilita Platino Educa. Tendremos en cuenta este material para defender su aplicación didáctica. Por otro lado, a pesar de que el famoso músico mostró en Netflix *La creación de Malinche: un documental de Nacho Cano* (2021) el proceso de formación durante más de diez años de cara a la escenificación de Malinche, con un resultado muy negativo, tal como veremos posteriormente. Si Auladell se vale del rigor histórico para contar la historia en cualquier formato o género emergente del libro infantil y juvenil, Cano desaprovecha la oportunidad de acercarnos, como docentes o discentes, a la trascendental intérprete cayendo en una burla anacrónica de tamaño encuentro intercultural. A pesar de que ambos, Auladell y Cano, dan más peso al conquistador Hernán Cortés que a la mujer que da título a sus obras, es nuestra tarea como docentes distinguir los logros de una y los errores de otra en aras de ampliar el canon de lecturas en español (en contacto con el náhuatl o el maya), aprovechando tanto los nuevos medios que atraen al alumnado de Primaria o Secundaria, como los Recursos Educativos Abiertos que en ese sentido es posible generar en el marco de la LOMLOE. Aunque nos centramos en los anteriores niveles, Primaria y Secundaria, también se podría extender la propuesta a Lengua Castellana y Literatura en Bachillerato y universidad.

A pesar de que ya se han publicado algunas investigaciones sobre Auladell[1] o Cano[2], no se han comparado desde sus posibilidades didácticas. Tampoco se han analizado desde la multimodalidad, entendida esta como la convivencia del texto, lo verbal, con otros estímulos audiovisuales; esto es, «múltiples formatos que implican una lectura multimodal: desde la interrelación entre texto e imagen del álbum ilustrado y el cómic»[3]. Dicho propósito nos concierne: evidenciar los logros y los errores que podemos cometer en el salón de clases, en caso de servirnos de ellas en el ámbito académico para conocer la historia de una de las

[1] Ruiz Bañuls, Mónica, Rovira-Collado, José y Baile López, Eduard. «Aproximaciones al mito de Quetzalcóatl a través del cómic: una lectura didáctica», en *Mitologías hoy*, n. º 21 (2020), pp. 319-333.

[2] Márquez Villeda, Maricela. «Hegemonización y transgresión en la representación del mito de la Malinche. De "madre traidora" a símbolo subversivo», en *Confluenze*, vol. 14, n. º 1 (2022), pp. 380-407. Disponible en https://doi.org/10.6092/issn.2036-0967/14463

[3] Rovira-Collado, José, Ruiz Bañuls, Mónica, y Gómez-Trigueros, Isabel. M. «Interdisciplinariedad, multimodalidad y TIC en el diseño de constelaciones literarias para la formación lectora», en *REDIE: Revista Electrónica de Investigación Educativa*, n. º 24 (2022), p. 3.

protagonistas de la literatura hispanoamericana. Sin la cual no se comprende la diversidad cultural que caracteriza la renovación del cómic en español[4].

La pertinencia del tema de Malinche se explica a propósito de la construcción de la identidad por parte de quien se forma en la educación literaria, es decir, el estudio de un personaje femenino como este permite comprender su importancia en la historia, no solo de México. Nos hallamos ante la diversidad cultural a propósito de la cual juega a favor y no del triste significado connotativo que adquiere en la actualidad con el derivado «malinchismo»[5]. Este caso se podría extrapolar a otros contextos como el de Inés Suárez en Chile[6]. Por tanto, Malinche representa el empoderamiento femenino que apenas se reivindica en las recientes manifestaciones que aquí estudiamos.

## Método

Mediante un análisis de las mencionadas obras, establecemos un diálogo con la crítica reciente sobre Malinche. Con título casi idéntico al de Suárez y Auladell, *El sueño de la Malinche*, se adentraba Marcela del Río[7] en 2002[8]. Años más tarde destaca en el libro *Personajes míticos e históricos de la conquista de México en la escritura de mujeres*, el capítulo «La reivindicación de la Malinche» de Patrizia Spinato[9], a propósito de la obra de Concepción Gimeno de Flaquer así como López Alfonso[10], por lo que respecta a la comprensión y el perdón a Malinche. Al hilo de este proyecto y en la misma editorial, destaca Castells-Molina[11].

[4] Alary, Viviane, Baile López, Eduard y Rovira-Collado, José (eds.) *Renovación del cómic en español: Lecturas de España a Hispanoamérica*. Lyon, Le Grimh, 2022.

[5] Ochoa-Jaramillo, Francisco L. «¿Malinchismo o falta de indicadores propios?», en *Revista CES Medicina*, vol. 35, n. º 2 (2021), pp. 75-76.

[6] Mora, Javier, *et al. Inés Suárez*. Barcelona, Cascaborra Ediciones, 2023.

[7] García Argüelles, Elsa L. y Cancino Vázquez, Arlett. «Autodefensa de Malintzin: la metateatralidad y la confrontación dialógica en El sueño de la Malinche, de Marcela del Río», en Aracil, Beatriz y Ruiz, Mónica (coords.). *Personajes míticos e históricos de la conquista de México en la escritura de mujeres*. Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2022, pp. 193-212.

[8] Del Río, Marcela. *El sueño de la Malinche: sueño histórico-dramático en dos actos*. México, SOGEM, 2002.

[9] Spinato, Patrizia. «La Malinche y la imagen de la mujer precolombina en los escritos de Concepción Gimeno de Flaquer», en Aracil, Beatriz y Ruiz, Mónica (coords.). *Personajes míticos e históricos de la conquista de México en la escritura de mujeres*. Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2022, pp. 161-173.

[10] López Alfonso, Francisco J. «Amor y conquista, comprender y perdonar a la Malinche, comprender y perdonarse», en Aracil, Beatriz y Ruiz, Mónica (coords.). *Personajes míticos e históricos de la conquista de México en la escritura de mujeres*. Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2022, pp. 175-191.

[11] Castells Molina, Isabel. «"El demonio de la lengua": representaciones de la Malinche en la ficción contemporánea», en Brito Díaz, Carlos y Cano Ginés, Antonio (eds.). *Resplandor y penumbra: fronteras de la escritura virreinal*. Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2022, pp. 255-272.

Las categorías bajo las que buscamos analizar el corpus son las siguientes (Tabla 1):

| Autor | Obra | Año | Categoría |
|---|---|---|---|
| Auladell y Suárez | *El sueño de Malinche* | 2019 | Cómic |
| Suárez y Auladell[12] | *El sueño de Malinche* | 2019 | Película |
| Auladell | «Cinemacrobacias» | 2022 | Exposición |
| Cano | *La creación de Malinche: un documental de Nacho Cano* | 2021 | Película |
| Cano | *Malinche* | 2022 | Musical |

Tabla 1. Corpus sobre Malinche que se aborda en este trabajo. Elaboración propia.[12]

Para tal efecto, debemos definir algunos conceptos básicos. Por un lado, según Jover[13] y Llorens, *et al.*[14], entendemos educación literaria como la formación que recibe el alumnado a la hora de ser competente en la comprensión de un texto en relación con otras artes. En otras palabras:

> El desarrollo de la educación literaria descansa, por tanto, sobre la construcción de itinerarios de progreso que conjuguen la familiarización con unos referentes culturales y artísticos universales con el desarrollo de habilidades de interpretación de textos literarios[15].

De ahí que la educación literaria, se ligue a la educación multimedia y multimodal. En cuanto a la formación, esta se orienta tanto al alumnado de Primaria, Secundaria, Bachillerato o Universitario, esto es, el profesorado en formación de las facultades de educación. Nos referimos a los distintos niveles por la pertinencia y adecuación de las obras trabajadas a cada uno de los niveles, debido a la complejidad de las manifestaciones y a la competencia de discentes que parten de la imagen (Primaria), añaden secuencialidad a esta como novela gráfica (Secundaria) y, por último, sonido en la película (Bachillerato). No consideramos a Cano, como veremos, porque no se ajusta a los criterios estético-literarios[16].

[12] Aunque en ambas obras firman como Suárez y Auladell, nos referimos a Auladell y Suárez para aludir a la novela gráfica, primando el trabajo del ilustrador. Con la película, de título homónimo y del mismo año, mencionaremos a Suárez y Auladell.

[13] Jover Gómez-Ferrer, Guadalupe. «La educación literaria en el bachillerato: futuros posibles», en *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, n. º 55 (2010), pp. 27-38.

[14] Llorens, Ramón, Ruiz, Mónica y Rovira-Collado, José (eds.). *Educación literaria y América Latina: retos en la formación lectora*. Madrid, Visor, 2022.

[15] Durán, Carmen, *et al. La educación literaria en el marco de la LOMLOE*. Madrid, Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, 2023, p. 16.

[16] Sánchez Fortún, José Manuel de Amo. *Literatura infantil: claves para la formación de la competencia literaria*. Málaga, Aljibe, 2003.

Por otro lado, las competencias tienen que ver con las que comentaremos en el desglose de actividades propuestas: Conciencia y expresiones culturales (CCEC), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) y Competencia en comunicación lingüística (CCL). A ellas, propias del currículo, se añaden la competencia lectora y literaria, así como el intertexto[17] y el lenguaje cinematográfico. Y en lo que concierne al programa de intervención escolar, recae el protagonismo en la persona que media[18] en todo momento como acompañamiento de la lectura multimodal dentro y fuera del aula.

La revisión teórica de los cinco títulos nos llevará a la práctica del aula. Distinguiremos las ventajas y las problemáticas que se abren con los autores que protagonizan nuestro estudio: Pablo Auladell y Nacho Cano. Destacaremos las posibilidades para la educación literaria del primero, mientras que criticaremos la falta de coherencia del segundo. La Didáctica de la Lengua y la Literatura, ya sea en Primaria o Secundaria, se puede nutrir de un personaje no siempre bien tratado en las plataformas audiovisuales.

De este modo, la metodología será cualitativa, pues atendemos a obras de reconocida trayectoria, a pesar de ser publicadas o estrenadas en los últimos años. No nos interesa por ahora un recuento mayor, de cara a lo cuantitativo, sino profundizar en un análisis de la narrativa transmedia que sirva, en el futuro, para leer cómics más rigurosos desde el punto de vista didáctico, según veremos en las conclusiones.

El objetivo es establecer una crítica de contenidos que pueden llegar a ser virales y revelarse en el aula, ya sea por labor de docentes que las implementan o discentes que los traen a colación. Para garantizar el criterio de selección de obras multimodales, sumamente interesantes para el alumnado, pero no siempre exigentes con los contenidos presentes en el currículo y, por ende, en el aula, analizamos las obras de Auladell y Cano.

## Resultados

A pesar de no resultar cronológica la descripción, dado que la publicación de la novela gráfica o el estreno de la película fueron anteriores a la exposición «Cinemacrobacias. Películas dibujadas», partimos de ella para esbozar el diseño de una propuesta didáctica: un «itinerario de lectura»[19], si se quiere, que nos permita adentrarnos en la obra de Auladell sobre Malinche.

Visitamos la exposición en enero de 2023. Por esas fechas, al cierre de la misma, se celebró una mesa redonda donde se proyectó la película, que no es fácil de encontrar si no es en Platino Educa, como veremos. Las guías didácticas que ofrece dicha plataforma se basan

[17] Mendoza Fillola, Antonio. *El intertexto lector: el espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector*. Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, 2001.

[18] Munita, Felipe. *Yo, mediador(a). Mediación y formación de lectores*. Barcelona, Octaedro, 2022.

[19] Llorens, Ramón (ed.). *Literatura infantil en la escuela*. Alicante, Universidad de Alicante / CAM, 2000.

en la película, pero no en la novela gráfica. De ahí que profundicemos en ella sirviéndonos, antes y después, de la exposición y la película, respectivamente.

El grupo de Primaria, Secundaria o Bachillerato, a partir de los seis años, en cualquier caso, ya puede disfrutar de esta exposición que, como su título indica, aúna el cine y demás artes, cuales piruetas, sobre las que aterriza la imaginación del autor de *El paraíso perdido* o *Potemkin*. Las decenas de imágenes se distribuyen en la sala circular, con el característico trazo oscuro, suave, tenue; cálido a pesar de las violentas escenas narradas.

Se asocia enseguida con el *storyboard* y el cómic. En medio, en una mesa que sirve de núcleo para las ilustraciones que cuelgan de la pared, se muestra de manera didáctica el proceso de composición de Auladell (Fig. 1):

Fig. 1. Fotografía de la exposición «Cinemacrobacias» en el Museo de la Universidad de Alicante (2022). Imagen extraída de https://www.pabloauladell.com/proyecto/cinemacrobacias/

Auladell no suele seguir un guion para dibujar, tal como lo reconoce en la clausura de «Cinemacrobacias», ya que prefiere dejarse llevar por la espontaneidad de las figuras que surgen solo en ese momento, con toda su viveza y frescura. Sin embargo, en este punto de su carrera sí proyecta ya lo que imagina, como ilustrador, más allá de la fragmentariedad o independencia de las imágenes. Consigue entonces la narración total en la novela gráfica y de manera fluida, en movimiento, con la película.

Ha expuesto el alicantino en numerosas salas, nacionales e internacionales, pero puede que no demos con su obra en el momento de diseñar la situación de aprendizaje en que queramos llevar al alumnado como docentes de Lengua Castellana y Literatura o materias afines. Para ello, sirve el material que facilita en su propia página web a modo de Recurso Educativo Abierto (REA)[20]. De ahí, con su permiso, extraemos alguna de las imágenes que desembocan en la novela gráfica *El sueño de Malinche* (Fig. 2):

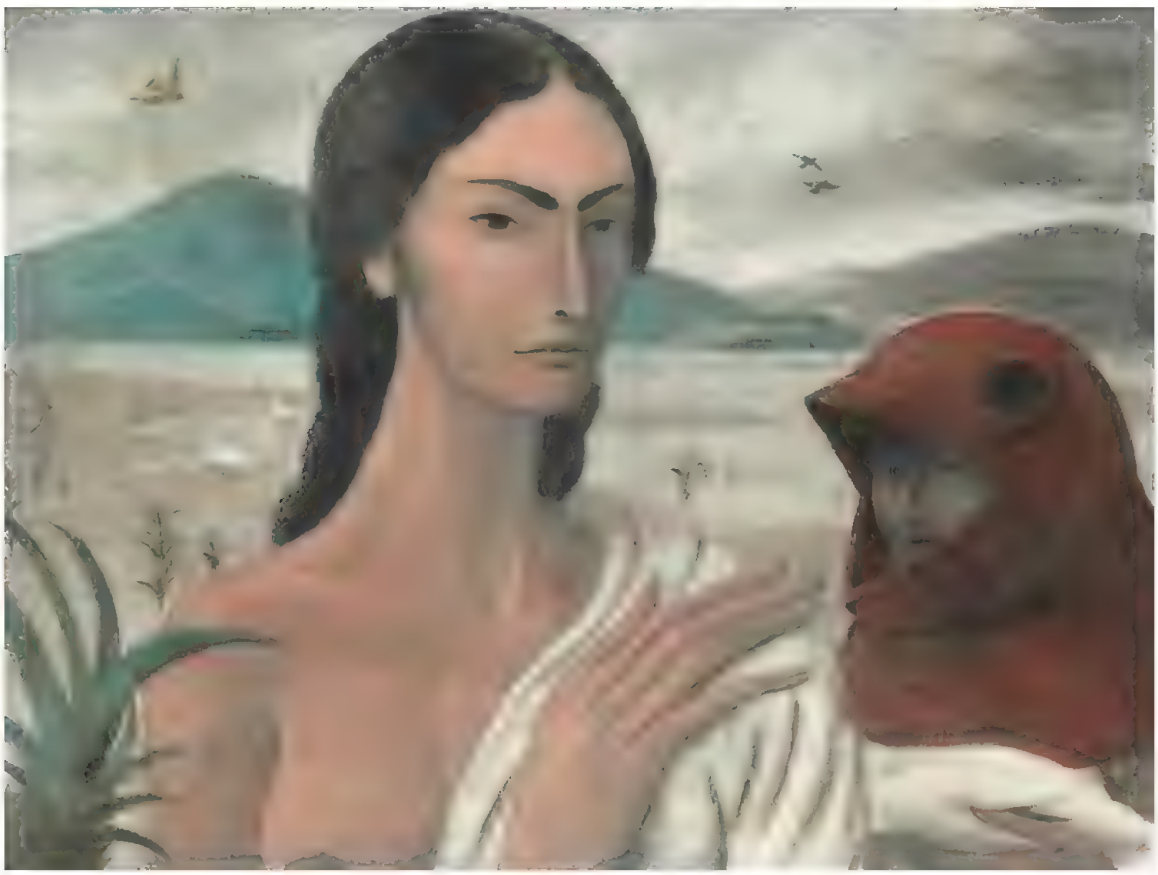


Fig. 2. Auladell, Pablo y Suárez, Gonzalo. *El Sueño de Malinche*. Madrid, Editorial La Huerta Grande, 2019, s. p.

Esta Fig. 2 se ha convertido en *leitmotiv* de su Malinche. Símbolo fundamental para la relación entre el pueblo originario y otra cultura que arriba, junto a la mirada reflexiva y la boca contundente mas fina de la protagonista, donde destaca otro ser humano que la observa. Conterráneo, admira el encuentro del que será testigo. Contrasta el color rojo de su ropa, casi embozado, con el blanco de ella, semidesnuda.

[20] Véase https://www.pabloauladell.com/

Trabajar la descripción o la lectura de las imágenes, acercándonos ya al lenguaje de la novela gráfica y del cine, es viable con grupos de estudiantes dentro del museo, en el aula con las imágenes proyectadas desde la web o incluso como narración oral de quien media en la educación lectora.

No tan cerca de Primaria sino de Secundaria, se hallaría ya la obra con Gonzalo Suárez, todavía en papel. La novela gráfica *El sueño de Malinche* cobra más sentido con aclaraciones pormenorizadas y numerosas fuentes, fidedignas, no como las que le servirán a Cano. Aumenta en algunas partes la cantidad de texto respecto al porcentaje de ilustraciones, según Piaget[21], para que funcione como LIJ (Literatura Infantil y Juvenil). Por tal razón, resulta un reto en ocasiones comprender aquí el fragmento, si no se da una lectura de la obra en conjunto. Esto puede suceder en grupos, de manera que se trabaje la CPSAA - Competencia personal, social y de aprender a aprender (enumerada en la tabla que incluimos más adelante).

La figura clave para la traducción y la mediación durante la conquista, Malintzin[22], se empequeñece por el peso masculino que cobrarán los hombres entre los que se halla. De espaldas, en el centro, tratará de concordar su origen con lo que sobreviene, de espaldas a ambos lados. Al infinito, el mar, el horizonte, bravo.

Este ejercicio de lectura, mejor aún sin texto, únicamente con imágenes, entra en sintonía con «La imagen» de la sección de Juan José Millás[23] en la que, cada semana el escritor valenciano selecciona una fotografía de la prensa para articular un relato breve. Este se puede crear por el alumnado, en parejas, tras el visionado o al revés, ya que el relato, como texto, puede dar lugar a la ilustración, más o menos cercana al estilo de Auladell.

Nos detenemos en la novela gráfica, porque es donde se halla el principal componente literario para la didáctica, con base en lo multimodal y la narrativa transmedia. No obstante, el libro surge después de la película, a diferencia de lo habitual. La base histórica, en contra de lo que advertiremos con Cano (recogido en las conclusiones), es el engranaje del relato que logra unir la crónica (Aguilar, Díaz del Castillo, León-Portilla, López de Gómara o Sahagún)[24] con la narrativa gráfica, allende la cinematografía. *El sueño de Malinche* (Auladell y Suárez, 2019) se compone de seis capítulos o estados, pues parece alterarse la conciencia de quien narra en primera persona un relato real con atmósfera onírica, a la manera rulfiana.

[21] Piaget, Jean. *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. La Habana, Editorial Revolucionaria, 1968.

[22] Grillo, Rosa M. «El mito de un nombre: Malinche, Malinalli, Malintzin», en *Mitologías Hoy*, n.º 4 (2011), pp. 15-26.

[23] Millás, Juan José. «La imagen», en *El País Semanal*, s. f. Disponible en https://elpais.com/autor/juan-jose-millas/.

[24] Se trata de una serie indispensable de cronistas que dieron cuenta de la conquista de América. Tales referencias forman parte de los trabajos de Cano y, sobre todo, Auladell.

De este modo, se legitima el juego con la ficción, a favor de la metáfora. Las páginas oscuras se aclaran con la palabra, simbolizada por Malinche.

Los caballos fueron animales traídos por los españoles a América y considerados como perros grandes en un primer momento. En el cómic se dibujan con una silueta que remite, intertexto mediante, a pinturas rupestres como origen de la historia (es decir, de la escritura) o las sombras de las ideas del mito de la caverna platónico, incluso, más adelante, a las posibles andanzas de Don Quijote. Se alude implícitamente a numerosas obras propias del intertexto, según en el nivel educativo en el que trabajemos.

Entre las imágenes resulta notable el texto (mínimo, diría Piaget) que fielmente reproduce la caligrafía del propio Auladell. Se trata de un mecanismo sumamente estético-literario y lúdico-creativo, pues dota de poeticidad al relato en que se metaforiza el poder de la palabra; amén de animar al alumnado a imitar la técnica. En la película tal recurso se potenciará mediante los planos y el *zoom*. La cámara se detendrá en aquellos términos clave que igualmente señala Platino Educa, como guías docentes. Sucede en la novela gráfica, con tres tipos de viñeta sin paginación. Todo ello desemboca en la suma total de registros, con el encuentro de Cortés y Moctezuma con Malinche como elemento de unión (Fig. 3):

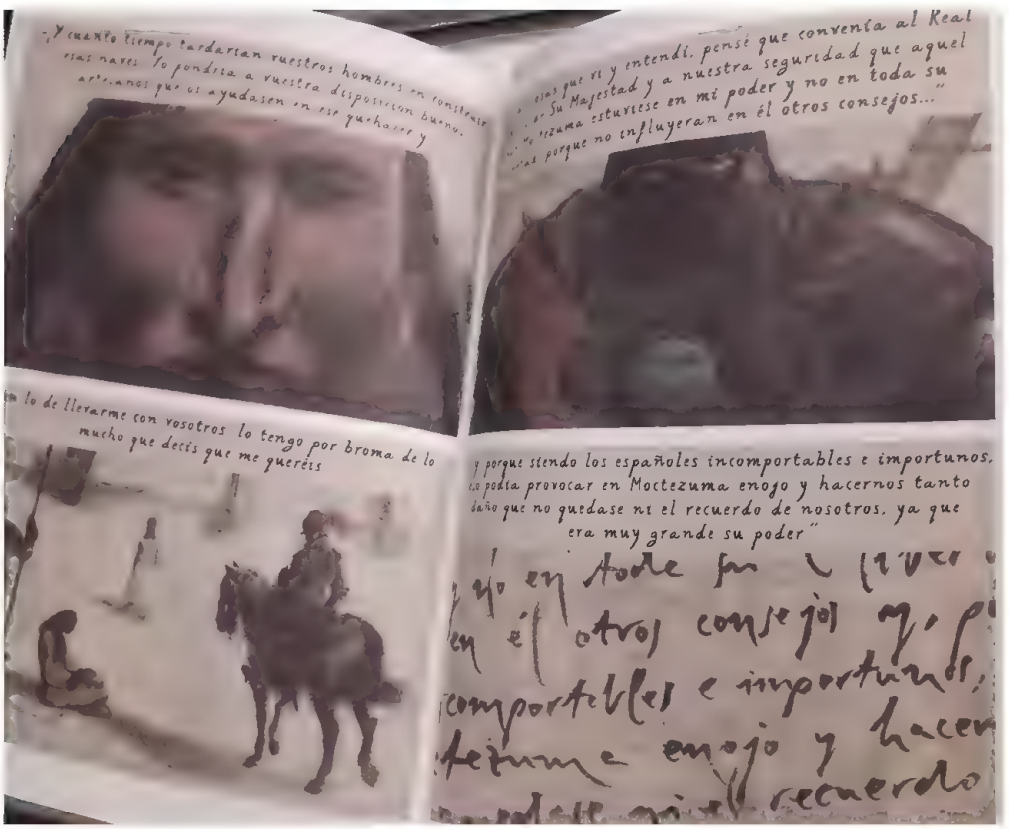

"Y cuánto tiempo tardarían vuestros hombres en construir
cias naves lo pondría a vuestra disposición buenos
artesanos que os ayudasen en ese quehacer y
cias que vi y entendí, pensé que convenía al Real
o Su Majestad y a nuestra seguridad que aquel
tezuma estuviese en mi poder y no en toda su
porque no influyeran en él otros consejos..."
lo de llevarme con vosotros lo tengo por broma de lo
mucho que decís que me queréis
y porque siendo los españoles incomportables e importunos,
podía provocar en Moctezuma enojo y hacernos tanto
daño que no quedase ni el recuerdo de nosotros, ya que
era muy grande su poder"

Fig. 3. Auladell, Pablo y Suárez, Gonzalo. *El Sueño de Malinche*. Madrid, Editorial La Huerta Grande, 2019, s. p.

A ese trazo caligráfico de la parte inferior derecha nos referimos como recurso metaficcional[25]. La letra de Auladell pasa a ilustrar la viñeta sobre la que otra letra, del mismo autor, cual intérprete, se distancia de lo relatado y así, con ese juego de bilocación o *doppelgänger*, refrendarlo.

Las páginas completas, dobles o divididas en cuatro, como en este caso, contrastan con los tonos de la estética de Auladell. Se oxigena la narración con láminas negras donde mínimas palabras de cronistas articulan la historia hasta convertirla en reducidas licencias para la ficción, como veremos en las conclusiones. Con el conquistador acabará el relato: «Y quiso Cortés, al morir, que sus huesos fueran llevados a MÉXICO y enterrados allí»[26].

Finalmente, la película *El sueño de Malinche* guarda complejos niveles de lectura que, independientemente de que pueda funcionar en Primaria o Secundaria (se indica que está orientada para mayores de trece años), nos hacen dirigir su implementación en Bachillerato. Esto se debe a que es la etapa educativa a la que se dirige la guía didáctica que facilita Platino Educa como REA, si se tiene conexión con una institución como la Universidad de Alicante. En caso contrario, sin suscripción, se trata de contenido no gratuito o de pago.

Tras la pertinente contextualización histórica, se detallan cuestiones que miden la comprensión y, sobre todo, alimentan el debate en torno a un tema candente como el de la conquista. Junto a esta guía de Secundaria, se ofrece en la página web una guía metodológica para la universidad. El profesorado en formación puede continuar con ejemplos de mayor grado de abstracción como el que sigue: «¿Cuál es la importancia de Malinche como figura histórica en el arte y la sociedad?»[27]. En esta guía, al igual que en la anterior, se organizan las actividades antes y después de la lectura, a la manera de Solé[28]. La clave de ambos materiales, como complemento de las actividades y de la didáctica, recae en el análisis de secuencias específicas, lo que permite profundizar en el análisis del lenguaje en sus diversos tipos, desde el propio de la novela gráfica al cinematográfico.

Lo que proponemos en estas líneas sigue esa estructura tripartita. Nos centramos en la novela gráfica *El sueño de Malinche* como núcleo de una propuesta didáctica que comienza con la exposición «Cinemacrobacias» y concluye, tras la lectura de la novela gráfica, con el visionado de la película *El sueño de Malinche*. La música y el juego de las imágenes de Gonzalo Suárez, desde el trabajo de Pablo Auladell, evidencian la palabra (como harán Nadia López García y José A. Pérez Robleda). Ponen en movimiento los recursos hasta ahora presentados en la novela gráfica, pero se trata de otro producto. Mantiene la esencia de la ilustración desde «Cinemacrobacias» y logra en conjunto una obra total, con otro lenguaje, al alcance de un público competente. Antes de pasar a Cano, sintetizamos los resultados de Auladell

[25] Atkinson, Paul. «The graphic novel as metafiction», en *Studies in Comics*, vol. 1, n. º 1 (2010), pp. 107-125.

[26] Auladell, Pablo y Suárez, Gonzalo. *El Sueño de Malinche*. Madrid, Editorial La Huerta Grande, 2019.

[27] VV. AA. *El sueño de Malinche*. Guía didáctica. Platino Educa. Madrid, Egeda, S a., p. 8.

[28] Solé, Isabel. *Estrategias de lectura*. Barcelona, Graó, 1992.

en la siguiente tabla, la cual nos servirá para comparar con la de Cano las posibilidades didácticas. Cabe recordar que no incluimos a Cano en la propuesta por no considerarlo adecuado para el aula debido a los errores en los que cae, al alejarse de los criterios estéticos de José Manuel de Amo y al no relacionarse con el cómic, que es el arte que nos interesa para trabajar en lo que sigue la educación literaria (Tabla 2):

| Obra/aspecto | Etapa | Competencia | Tarea | Distribución |
|---|---|---|---|---|
| «Cinemacrobacias» (Auladell, 2022) | Primaria | Conciencia y expresiones culturales (CCEC), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia en comunicación lingüística (CCL) | Exposición presencial o virtual desde la web de Auladell (https://www.pabloauladell.com/) | En gran grupo |
| *El sueño de Malinche* (Auladell y Suárez, 2019) | Secundaria | Competencia en comunicación lingüística (CCL), Conciencia y expresiones culturales (CCEC), Lectora y literaria (Mendoza) | Visionado de la imagen para leer el texto o viceversa (a la manera de Millás) | Individual y por parejas |
| *El sueño de Malinche* (Suárez y Auladell, 2019) | Bachillerato | Conciencia y expresiones culturales (CCEC), Competencia en comunicación lingüística (CCL), Intertextualidad, lenguaje cinematográfico | Reflexión y puesta en práctica con la guía didáctica de Platino Educa | Individual y por grupos de cinco |

Tabla 2. Síntesis de las tareas mencionadas. Elaboración propia.

Por otro lado, la película documental de Netflix (en la tónica de la serie *Hernán* (2019) de Amaya Muruzábal, en Amazon Prime) se estrenó antes del musical, es decir, se contó cómo

se hizo algo que todavía no estaba hecho. No resulta motivo de estudio la pirámide que terminó negándole Isabel Díaz Ayuso a Cano o la representante de España en Eurovisión, Chanel, al renunciar al papel de Malinche a favor de la talentosa cantante mexicana Andrea Bayardo; la mejor del musical, junto al bailaor Jesús Carmona, Premio Nacional de Danza.

Dirá en una férrea campaña publicitaria que no le afectan las críticas, pues, al contrario, lo motivaron. Con ese objetivo, como sucedió con los numerosos cambios que se vio obligado a dar tras las pésimas valoraciones incluso antes del estreno, facilitamos los resultados de la lectura comparativa y multimodal.

El alumnado podría ver la película documental (de hora y media de duración) o un pasaje de este como el que trata, por ejemplo, sobre las exposiciones arqueológicas en el Templo Mayor o Teotihuacán o el que tiene que ver con la música e instrumentos originarios, que recuperan e imitan el sonido de animales y elementos naturales. A ello se dedica José Vitancio, a quien visitan en Perú[29]. Pese a lo anterior, la espectacularidad cae por su propio peso. Si en Auladell la historia va *in crescendo*, en Cano se repite algo llamativo que deja de atraer por el vacío y la falta de respeto por las fuentes con que se trata. Interesa saber en qué invirtió los doce años que, según Cano, le llevó crear este musical. La estética de Netflix atrae al alumnado, pero tampoco es motivo suficiente para la Didáctica de la Lengua y la Literatura.

Por lo que respecta a las artes gráficas, Cano[30] presume de un «gráfico» de David Belzán. Ejemplifica el efectismo vacuo con el que las sofisticadas herramientas tecnológicas desmerecen la expresión que lograba Auladell con simples escenas, que no sencillas. La plataforma de entretenimiento nos impide capturar la imagen que describimos a tenor de las artes plásticas.

El colmo de la narcisista película documental, más Cano que Malinche, es el cierre con su padre[31]. Tierno pero egocéntrico, ambos Cano (padre e hijo) pasean por un pueblo cercano al de Hernán Cortés y dicen cerrar así cualquier herida.

Estas se abren más si cabe con el musical. Nunca debería asistir ningún estudiante a IFEMA, recinto madrileño donde se ubica el musical. Menos a México, donde acaba de superar las cien funciones. Al menos, decimos, no deberían ir con este objetivo como una actividad docente.

Debería titularse Cortés, pues el peso de Malinche en esta historia, que no en la «historia», es ridículo y queda supeditada en todo momento al conquistador. En septiembre de 2022, días después de su estreno, vi la obra con esfuerzo, tentado de abandonar el recinto en el

[29] Cano, Nacho (dir.). *La creación de Malinche: un documental de Nacho Cano*. Madrid, Netflix, 2021, minutaje 24:57.

[30] *Ibíd.*, minutaje 43:48.

[31] *Ibíd.*, minutaje 83:50.

descanso. Lo que ahí sucedió se anunciaba en el documental, pero se enquistaba con fuerza desmedida en los errores. Resumimos a continuación los principales puntos, muchos de ellos señalados con tino por Vidales al considerar que Cano «falla en la base: el libreto»[32]:

> Superficialidad del argumento.
>
> Nulo desarrollo de los personajes.
>
> Convierte la conquista española de México en un sainete con diálogos burdos, chistes picantones y algunas escenas delirantes.
>
> Resulta una parodia de la iglesia católica.
>
> Se simplifica y generaliza la complejidad de caracteres diversos, cayendo en estereotipos que ya deberían de haberse superado: el ejército está formado por hombres bulliciosos y alegres que bailan flamenco; mientras que los aztecas son salvajes que sacrifican niños en ofrenda a su dios. Moctezuma es un místico bobalicón que acaba ascendiendo al cielo (literalmente) tras convertirse al cristianismo.
>
> Y, lo que debería ser más importante, la indígena Malinche, supuesta protagonista de la historia, apenas tiene dos escenas habladas y le basta un segundo para enamorarse de Cortés[33].

Entre las numerosas críticas que recibió Cano, algunas merecidamente duras, la de Vidales es la que mejor plasma la estética chabacana que se le ha dado a la conquista y, por ende, a Malinche. Incluso se alude al estridentismo, movimiento de vanguardia mexicano de principios del siglo pasado[34]. Se parodia, tomando el ejemplo del propio Cano, en el artículo de Julio Bravo publicado en el periódico *ABC*: «Hay más ruido que nueces. El relato se presenta muy desigual, con episodios claramente alargados y un final precipitado, que recurre incluso a la voz en *off* para contar lo que debería contarse con la acción»[35].

---

[32] Vidales, Raquel. «'Malinche': Nacho Cano convierte la conquista de México en un sainete delirante», en *El País*, 16 de septiembre de 2022. Disponible en https://elpais.com/cultura/2022-09-16/malinche-nacho-cano-convierte-la-conquista-de-mexico-en-un-sainete-delirante.html

[33] *Idem.*

[34] Mora Contreras, Francisco J. *El ruido de las nueces: List Arzubide y el estridentismo mexicano*. Alicante, Publicaciones de la Universidad de Alicante, 1999. Disponible en https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/9116

[35] Bravo, Julio. «'Malinche', del ruido y las nueces», en *Abc*, 1 de octubre (2022). Disponible en https://www.abc.es/cultura/teatros/malinche-ruido-nueces-20221001235103-nt.html.

Complementa lo dicho, como colofón, la letra del tema estrella del musical. En la película documental todavía no aparece el tema musical «México Mágico». Este es el estribillo:

México grande, libre México,

mágico mundo nuestro

México azteca, maya México

centro del universo.

México grande, libre México,

mágico mundo nuestro

México azteca, maya México

centro del universo.

Fruto del viento y la pasión

de la lengua y la serpiente del

hechizo ha nacido esta canción.

Turno de tiempos, rumbo y fe

de la piedra al sentimiento,

sí, es la fiesta de los dioses, México,

con el contraste y el color,

pintó la vida mi nación.

De Monterrey a Veracruz,

de Sonora a Chihuahua,

de Durango a Guerrero, a Yucatán,

de Mexico City a Mazatlán,

de Guanajuato a Oaxaca, a

Jalisco, Sinaloa y Michoacán.

Toca la banda una ranchera,

un tequila, mi bandera, mi familia, los amigos.

Y a bailar,

Ay, ay, ay, ay, ay, ay, ay, ay.

No me muevas la cadera.

te sigo hasta la muerte y más allá.

Con el contraste y el color

pintó la vida mi nación.

De Monterrey a Veracruz,

de Sonora a Chihuahua,

de Durango a Guerrero, a Yucatán,

de Mexico City a Mazatlán,

de Guanajuato, a Oaxaca, a

Jalisco, Sinaloa y Michoacán.

Ua, ua.

Ua, ua.

México grande, libre México,

mágico mundo nuestro,

México azteca, maya México,

centro del universo.

México grande, libre México,

mágico mundo nuestro (México),

México azteca, maya México,

centro del universo.

Uoh, oh, oh, oh, oh, oh, oh, oh, oh, oh.

(México).

Uoh, oh, oh.

Uoh, oh, oh, oh, oh, oh, oh, oh, oh, oh,

Uoh, oh, oh, oh, oh, oh, oh, oh.

Chan, chan, chan, chan.

México grande, libre México (iuuu)[36].

[36] Cano, Nacho. *Malinche El Musical*. Madrid, S. a., 2023.

Resulta difícil transcribir la letra por errores gramaticales, pausas, falta de concordancia e incoherencias léxicas y semánticas. La letra resulta más pegadiza y fluida que otros temas de la película que desembocan en el musical. Ahora bien, un análisis del contenido más allá del estribillo nos haría caer en la cuenta de que, en primer lugar, estamos ante una retahíla de acciones de celebración que omiten la violencia («Toca la banda una ranchera, / un tequila, mi bandera, mi familia, los amigos. / Y a bailar»), como se da en el «nuevo» concepto de espectáculo que trata de implantar Cano antes y después del musical con «El templo canalla». Este se trata de un bar de mercadotecnia y pésima gastronomía mexicana que lo mismo aprovecha para promociones especiales el 15 de septiembre (Día del Grito) que el 12 de octubre (Día de la Hispanidad). En segundo lugar, por citar otro descuido, una sucesión incoherente de estados («De Monterrey a Veracruz, / de Sonora a Chihuahua, / de Durango a Guerrero, a Yucatán») ajenos a cualquier ruta de Malinche y, por supuesto, carentes de referencias a la cultura originaria (como sucederá con Auladell, al menos, como testimonio de esa lengua que protagoniza Malintzin). Sí podría destacarse mejor hacia una implementación en el aula la etimología náhuatl de México -ombligo de la luna: del náhuatl *'Metztli'* (luna) y *'xictli'* (ombligo)- presente de manera implícita en «centro del universo».

Para Vidales, no obstante, «las letras de las canciones tienen pegada. [...] Por ahí puede calar el mensaje. Al estilo de los musicales de Disney, de los que parece haberse empapado el autor»[37]. Sin embargo, mucho más éxito tuvo esta canción, por ejemplo, que suena al taconear en el tablao durante veinte segundos, modificando el golpe de voz de la palabra «señor» en la versión sonora:

> Por nuestra reina, la bandera
>
> y Jesucristo, Nuestro Señor,
>
> vamos en busca de oro y aventuras
>
> y pasaremos a la historia por nuestro honor.
>
> Yendo hacia las Indias
>
> nos encontramos con América,
>
> un nuevo mundo de esperanza, emoción y amor.
>
> Por nuestra reina, la bandera
>
> y Jesucristo, Nuestro Señor,
>
> vamos en busca de oro y aventuras
>
> y pasaremos a la historia por nuestro honor.

[37] Vidales, Raquel. *Op. cit.*

> Yendo hacia las Indias
>
> nos encontramos con América,
>
> un nuevo mundo de esperanza, emoción y amor[38].

En cualquier caso, como en el resto de la historia que se trata de contar, pero se acaba por parodiar, estamos ante un intento fallido de dar protagonismo a Malinche y de acercarla al aula. La letra, a diferencia de lo que vemos con Auladell, se empaña por los efectos visuales tanto en la película como en el musical. Apenas se repite un par de estrofas llamativas, se abusa de ellas en ambos formatos, con nulo criterio estético-literario o lúdico-creativo[39]. La narración resulta, al cabo, vacua.

## Discusión y conclusiones

Los ejemplos de Auladell y Cano ocupan el panorama transmedia. A nivel nacional e internacional forman parte del canon literario, pero no del escolar[40]. El Premio Nacional de Cómic 2016 y el famoso -especialmente, por declaraciones suyas recientes- miembro de Mecano llegan con facilidad al público, pero no tanto al aula.

Es posible disfrutar de la cercanía de Auladell en un encuentro educativo, ya sea en formato presencial o virtual, e incluso organizar una actividad para asistir al musical de Cano. Si bien lo primero resultaría nutritivo y se vincularía con el currículo, no sucede lo mismo con la segunda opción. Nacho Cano se aleja de la base histórica y hasta literaria en su espectáculo. Grotesca, chabacana y misógina resulta la obra sobre Cortés titulada *Malinche*, la cual espera expandir en México y en inglés en Estados Unidos. Ya en su tercera temporada, en 2024, Cano vuelve a ser polémico por la denuncia de becarios mexicanos que trabajaban de manera ilegal[41]. No obstante, a mediados de 2025 se archiva la causa.

En cualquier caso, como docentes, debemos aprovechar lo multimodal para la Didáctica de Lengua y Literatura. Auladell es ejemplo de ello: desde la novela gráfica, la exposición en un museo y la película. Pero también es tarea nuestra señalar los errores que podrían multiplicarse en un aula o en un auditorio, ya sea con la película documental y, sobre todo, con el musical de Cano:

---

[38] Cano, Nacho (2021). *Op. cit.*, minutaje 9:30-9:51.

[39] Sánchez Fortún, José Manuel De Amo. *Op. cit.*

[40] Cerrillo Torremocha, Pedro C. *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*. Barcelona, Octaedro, 2007.

[41] Pozas, Alberto. «Una jueza imputa a Nacho Cano e investiga si trajo a becarios camuflados como turistas para el musical 'Malinche'», en *El Diario*, 30 de julio de 2024. Disponible en https://www.eldiario.es/cultura/jueza-imputa-nacho-cano-e-investiga-si-trajo-becarios-camuflados-turistas-musical-malinche_1_11558288.html

> Si no hubiéramos descubierto América tú no tendrías ese iPhone, la Segunda Guerra Mundial la hubiera ganado Hitler [...] si te critican es porque estás en el meollo, en la pomada y, por lo tanto, en el ojo del huracán. Si no hubiera críticas, eso supondría la indiferencia. A Jesucristo también le criticaron[42].

Por sus incoherentes declaraciones (reflejo de la obra), lejos de la base histórica a la que nos referimos (con Malinche o incluso Hitler), debemos respetar los contenidos que implementemos en el proceso de enseñanza-aprendizaje con base en el currículo. De ahí la importancia de señalar por qué llevar la Malinche de Auladell[43] —salvo por el peso de Hernán Cortés— al aula y no la de Cano.

Ya lo hicieron Lamarque y Márquez Villeda, sobre el documental y el musical, respectivamente. Para la primera, en la versión inglesa de Netflix Lamarque comenta lo siguiente: «*Making Malinche* gives an insight into Nacho Cano's aim to rewrite history and give a fresh and sanitized look to the biggest genocide perpetrated in human history, when Europeans destroyed Aztec and Inca cultures for the sake of gold»[44]. Por su parte, Márquez Villeda opina que:

> a pesar de que Cano hace un trabajo de investigación importante, de acuerdo con la trama que se esboza en el documental de Netflix *La creación de Malinche* en referencia a dicho musical, la base narrativa es una historia romántica que exalta el enamoramiento de la mujer indígena hacia el conquistador, y la consolidación de una nueva «raza» mexicana[45].

Por todo ello, el musical de Nacho Cano «no deja de tener intenciones de geopolítica hegemónica en las que se hace apología y se pone en el centro el mito fundacional del "amor"»[46]. Radica ahí el riesgo del arte. Podemos asistir al «espectáculo» para ver la ficción que crea el compositor (aun no vendiéndose como tal, sino como la «verdadera historia»), pero no llevarlo al aula con fines didácticos. Estas son las razones que sintetizamos en la lectura comparativa (Tabla 3):

---

[42] Cano *apud* Cid, Javier. «Nacho Cano: "Menos mal que a México llegaron los españoles; si hubieran sido los ingleses, no hubieran dejado ni uno vivo"», en *El Mundo*, 14 de septiembre de 2023. Disponible en https://www.elmundo.es/madrid/2023/09/14/6501fea121efa032028b45a0.html

[43] Mira Caballos, Esteban. «Hernán Cortés y la conquista en la cultura popular española», en Hinz, Felix y López-Medellín, Xavier (eds.). *Hernán Cortés revisado: 500 años de la conquista española de México (1521-2021)*. Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2021, pp. 237-257.

[44] Lamarque, Maia. «*Making Malinche: A Documentary by Nacho Cano* by Ignacio Cano (review)», en *Hispania*, vol. 105, n.º 4 (2022), p. 644.

[45] Márquez Villeda, Maricela. «Hegemonización y transgresión en la representación del mito de la Malinche. De "madre traidora" a símbolo subversivo», en *Confluenze*, vol. 14, n.º 1 (2022), p. 395.

[46] Márquez Villeda, Maricela. *Op. cit.*, p. 396.

| Obra/asunto | Protagonismo de Malinche | Importancia de las crónicas | Parodias amorosas | Mestizaje cultural a favor de la pervivencia de las culturas originarias |
|---|---|---|---|---|
| «Cinemacrobacias» | X | | | X |
| *El sueño de Malinche* (Auladell y Suárez) | | X | | X |
| *El sueño de Malinche* (Suárez y Auladell) | | X | | X |
| *La creación de Malinche: un documental de Nacho Cano* | | | | |
| *Malinche* | | | X | |

Tabla 3. Recuento de la importancia de Malinche en las obras estudiadas. Elaboración propia.

Así pues, Auladell y Cano no dan el protagonismo que se espera en sus obras sobre Malinche, ya que solo se evidencia en la exposición «Cinemacrobacias» al tratarse de una recopilación de las ilustraciones sobre el personaje que nos ocupa. Como obra conjunta, la novela gráfica *El sueño de Malinche* lo pierde a favor del conquistador. Acaba recayendo en Cortés; sobre todo, en Cano. El primero, Auladell, salvo este criticable peso del personaje femenino, se basa en las crónicas y huye de efectistas relaciones amorosas más allá de las propias del relato, que explica la comunicación y la traducción. Algo que no sucede en el segundo, ya que el musical *Malinche* se recrea en ellas, cual exitosa cinta de Hollywood. Esta tónica se reflejaba en la película documental *La creación de Malinche: un documental de Nacho Cano*, que no aporta contenido en la tabla anterior. En ello se centra la crítica de las reseñas en prensa, ya sea en periódicos de ideología progresista o conservadora. En cualquier caso, el principal inconveniente que advertimos con Cano para el aula es el nulo reconocimiento de una diversidad originaria anulada por la aculturación[47].

[47] Aguirre Beltrán, Gonzalo. *El proceso de aculturación*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1982.

Por último, Auladell propone un sueño, un espacio onírico para la ficción con base en el texto real, mientras que Cano no se justifica en ese marco, sino que parece pretender hacer un homenaje a lo contrario que termina defendiendo: la necesidad de la llegada de los españoles para el desarrollo de aquellos pueblos. Idea, por supuesto, totalmente errónea y alejada de la realidad para el currículo de Primaria, Secundaria, Bachillerato o de la universidad.

Además de estas dos referencias, otras menos conocidas, de momento, dialogan con las posibilidades didácticas. Nos referimos a Alicia Jaraba Abellán con *Soy la Malinche*[48], excelente novela gráfica con rigurosa base histórica e interés curricular, de acuerdo a los criterios estético-literarios y lúdico-creativos de José Manuel de Amo.

Meses después del de Jaraba, se publicó el libro ilustrado *Malinche. La mujer palabra*[49], con texto de Nadia López y José Antonio Pérez Robleda, ilustración a cargo de José Marín González, traducción de la mano de I. Elida Vargas[50] y prólogo de Nacho Cano (siendo motivo de polémica), el cual sí aparece destacado en la cubierta, incluso con un tamaño de letra mayor que los autores. Sorprende que una poeta como la mexicana Nadia López, defensora de las culturas originarias, comparta publicación con Nacho Cano, quien reniega de ellas a favor de la aculturación. Los intereses crematísticos[51] se comprenden al leer el perfil de Facebook de la autora:

> yo no conozco al señor Nacho Cano, me han dicho que es de Mecano, pero ni idea de quién es él. Gracias a Elena Gil y que es una mujer muy sabia e inteligente, sabe muchas cosas y conoce a mucha gente y sabe del contexto de España en este momento y de cosas que yo ni idea y que no pasaban por mi cabeza y que lamento no haber conocido antes, pude saber quién es este señor y su pensamiento que en nada corresponde con mi pensamiento. Lamento profundamente que este libro se preste a malas interpretaciones y lamento no haber conocido el prólogo que escribió este señor que por lo que me contó Yasnaya, piensa en la conquista como una cosa que trajo civilización a los pueblos indígenas, para nada es mi idea ni de nadie del equipo que trabajamos en este libro. [...] No me excuso, servirá para ser más lista en el futuro y poder estar más atenta de las colaboraciones que hago[52].

De cara a la atención que se nos pide como docentes para llevar al aula o no una obra, leamos críticamente a autores como Cano a la vez que destacamos los logros de Auladell.

---

[48] Jaraba Abellán, Alicia. *Soy la Malinche*. Madrid, Nuevo Nueve Editores, 2022.

[49] López García, Nadia y Pérez Robleda, José A. *Malinche. La mujer palabra*. Madrid, Edelvives, 2023. Traducción de I. Elida Vargas.

[50] Si bien esta información no viene reflejada en los créditos, lo sabemos por la difusión de la propia Nadia López en redes sociales.

[51] Higashi, Alejandro. *PM / XXI / 360°. Crematística y estética de la poesía mexicana contemporánea en la era de la tradición de la ruptura*. México, Tirant lo Blanch / Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, 2015.

[52] López García, Nadia. «Hola queridas amigas y amigos», en *Facebook*, 12 de julio, 2023. Disponible en https://www.facebook.com/nadialopezgarcia

Ahora bien, tras el análisis de los dos autores, llegamos a la conclusión de que Malinche no protagoniza como debería *El sueño de Malinche* o *Malinche*, ya que prima Cortés. Algo que no sucede, sin embargo, en los trabajos de Jaraba o López y Pérez. Por tanto, sirva esta línea de recientes publicaciones como planteamiento para una investigación futura que continúe profundizando en la presencia de Malinche en el cómic y la novela gráfica.

La conquista se narra en Auladell y Cano con base en Moctezuma, pero no en Malinche. Esta no aparece hasta la mitad de la novela gráfica. Sin paginación, debemos remitirnos a la tercera parte (Fig. 2), como bisagra de la fábula. En el musical de Cano, apenas en la recta final del mismo, con contadas presencias, mínimas, de la actriz que debería presidir continuamente el escenario. Esto no sucede con Jaraba o López y Pérez, donde realmente es Malinche el eje sobre el que se articula la historia en todo momento. Seguramente, a ello se debe el interés que desde un principio tienen sus autoras.

Una de las conclusiones que nos lleva a descartar a Cano y a quedarnos con Auladell es el grado de ficción del primero, entendido como alejamiento de la base histórica del relato que nos ocupa para el currículo, ya sea de Primaria o Secundaria. Siguiendo con el esquema de Rovira-Collado, Miras y Martínez-Carratalá[53], situaríamos del siguiente modo las obras hasta ahora mencionadas en torno a Malinche (Fig. 4):

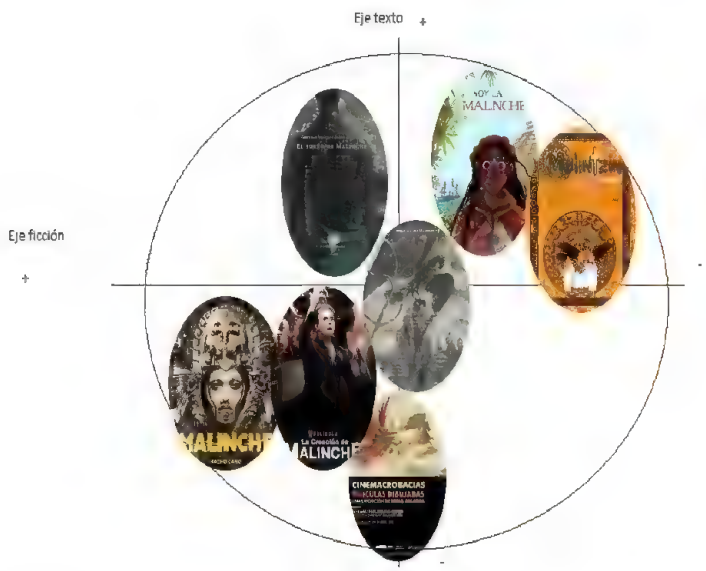



Fig. 4. Eje texto-ficción. Elaboración propia a partir de Rovira-Collado, José, Ruiz Bañuls, Mónica y Gómez-Trigueros, Isabel M. «Interdisciplinariedad, multimodalidad y TIC en el diseño de constelaciones literarias para la formación lectora», en *REDIE: Revista Electrónica de Investigación Educativa*, n.º 24 (2022), pp. 1-12.

[53] Rovira-Collado, José, Miras, Sebastián y Martínez-Carratalá, Francisco A. *A 50 años del Golpe de Estado: la literatura chilena entre el pasado y el presente*. Alicante, Universidad de Alicante, 2023. Disponible en https://web.ua.es/es/centrobenedetti/documentos/actividades-curso-2023-2024/noviembre/jornada-50-anos-chile.pdf

El esquema con el que acabamos se debe al plano que utilizan Rovira-Collado, Miras y Martínez-Carratalá para el análisis de la narrativa multimodal. Como elementos transmedia, las obras de Auladell y Cano se sitúan lejos del texto, con base histórica y cerca de la ficción e, incluso, en el segundo caso de la verosimilitud, como cualidad indispensable para la LIJ.

«Cinemacrobacias» se hallaría lejos del texto, pues no lo hay, y en medio de la ficción-no ficción. La historia es cierta, pero como parte de un relato visual, ahora sí, verosímil. Por encontrarse en el centro, cual bisagra, nos sirve de punto de inicio para la propuesta didáctica.

La novela gráfica *El sueño de Malinche* de Auladell y Suárez[54] ocupa la parte superior izquierda, ya que gana en ficción y, especialmente, en texto. Se trata de un relato completo, lejos de la fragmentación del proceso creativo que expone el autor como proyecto para dibujar películas, lo cual se puede llevar al aula, como lo expone Paulina del Collado en 2023[55].

Por último, en lo que se refiere a *El sueño de Malinche* como película de Gonzalo Suárez, nos situamos justo en el centro, en el punto al que hemos querido arribar. No se trata de un texto literario, pero tampoco de una cinta audiovisual al uso. Por su experimentación se acerca a ambos márgenes, logrando el equilibrio. Desde la historia creíble que nos narra permite comprender la ficción inherente a un relato basado en las crónicas de la conquista de América.

En cuanto a Cano, su película documental pierde objetividad y rigor respecto a la de Suárez y Auladell. Se desprende de texto y gana ficción, como experiencia paradójica de un proceso creativo también, pero fundamentado ahora en una visión sesgada y ególatra del relato. Las cubiertas de las obras citadas evidencian, asimismo, el peso de lo masculino y la grisura del personaje femenino, que contrasta con Jaraba.

El musical no se explica desde el texto, histórico-literario. Incumple los criterios que nos harían llevar la obra al aula[56]. Prima la ficción, en el peor sentido de una biografía que no termina siendo la de Malinche, pues esta se supedita a aquellos: a Cano y a Cortés.

Si añadimos al plano de análisis, finalmente, las dos obras que planteamos para futuras investigaciones, advertimos que Jaraba (2022) y López y Pérez (2023) alcanzan el plano superior derecho: idóneo para la didáctica de la lengua y la literatura que se basa en el texto.

[54] Si bien los nombres de los autores aparecen en orden inverso en la novela gráfica, hemos querido plasmarlo aquí de este modo porque en esta obra prima el trabajo del ilustrador alicantino.

[55] del Collado Lobatón, Paulina. «Lenguajes para contar el fin del mundo: creación de un cortometraje desde un enfoque transmedia en el aula de Lengua Castellana y Literatura», [vídeo]. Centro de Estudios Literarios Iberoamericanos Mario Benedetti - Universidad de Alicante, *en Youtube,* 4 de octubre de 2023, minutaje 28:40 – 40:58. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=8e8fRVT-a7o

[56] De Amo, José Manuel. *Literatura infantil: claves para la formación de la competencia literaria.* Málaga, Aljibe, 2003.

Se pierde narrativa transmedia. Sin embargo, como contenido multimodal, entre el texto y las imágenes, se aleja de la ficción en la medida en que crea una historia cuya preocupación es ser fiel al relato que debemos conocer para partir del personaje mítico.

En estas páginas hemos planteado obras para Primaria, Secundaria e incluso el profesorado en formación en la universidad, como son la exposición «Cinemacrobacias», *El sueño de Malinche* como novela gráfica y como película. Queda descartado el musical de Nacho Cano para su implementación por los motivos hasta aquí señalados, en relación tanto al documental, donde solo resultan atractivas para fines didácticos un par de escenas (ya apuntadas) como, sobre todo, el musical. La renovación del cómic en español pasa igualmente por distinguir las obras pertinentes de las que no lo son para el aula. Por tanto, hacia futuras investigaciones junto a la realizada a propósito de Auladell, *Soy la Malinche* y *Malintzin. La mujer palabra* (el nombre ya indica la convivencia de culturas ahí reflejada, según Grillo) de Jaraba y López y Pérez se sitúan como obras con las que trabajar, ya desde Primaria, como base fundamental de todo lo anterior.

## Bibliografía


Aguirre Beltrán, Gonzalo. *El proceso de aculturación*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1982.

Alary, Viviane, Baile López, Eduard y Rovira-Collado, José (eds.). *Renovación del comic en español: Lecturas de España a Hispanoamérica*. Lyon, Le Grimh, 2022.

Atkinson, Paul. «The graphic novel as metafiction», en *Studies in Comics*, vol. 1, n. º 1, (2010), pp. 107-125. Disponible en https://doi.org/10.1386/stic.1.1.107/1

Auladell, Pablo. *Cinemacrobacias. Películas dibujadas. 20-12-2022 / 19-02-2023* [exposición]. Alicante, Museo de la Universidad de Alicante, 2022.

—y Suárez, Gonzalo. *El Sueño de Malinche*. Madrid, Editorial La Huerta Grande, 2019.

Bravo, Julio. «'Malinche', del ruido y las nueces», en *ABC*, 1 de octubre de 2022. Disponible en https://www.abc.es/cultura/teatros/malinche-ruido-nueces-20221001235103-nt.html

Cano, Nacho. *La creación de Malinche: un documental de Nacho Cano*. Madrid, Netflix, 2021. Disponible en https://www.netflix.com/es/title/81238641

—*Malinche El Musical*. Madrid, S.a., 2023. Disponible en https://malinchethemusical.com/

Castells Molina, Isabel. «"El demonio de la lengua": representaciones de la Malinche en la ficción contemporánea», en Brito Díaz, Carlos y Cano Ginés, Antonio (eds.). *Resplan-*

*dor y penumbra: fronteras de la escritura virreinal*. Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2022, pp. 255-272.

Cerrillo Torremocha, Pedro C. *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*. Barcelona, Octaedro, 2007.

Cid, Javier. «Nacho Cano: "Menos mal que a México llegaron los españoles; si hubieran sido los ingleses, no hubieran dejado ni uno vivo"», en *El Mundo*, 14 de septiembre de 2023. Disponible en https://www.elmundo.es/madrid/2023/09/14/6501fea121efa032028b45a0.html

De Amo, José Manuel. *Literatura infantil: claves para la formación de la competencia literaria*. Málaga, Aljibe, 2003.

Del Collado Lobatón, Paulina. «Lenguajes para contar el fin del mundo: creación de un cortometraje desde un enfoque transmedia en el aula de Lengua Castellana y Literatura» [vídeo]. Centro de Estudios Literarios Iberoamericanos Mario Benedetti - Universidad de Alicante, en *Youtube*, 4 de octubre de 2023, minutaje 28:40 – 40:58. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=8e8fRVT-a7o

Del Río, Marcela. *El sueño de la Malinche: sueño histórico-dramático en dos actos*. México, SOGEM, 2002.

Durán, Carmen, *et al. La educación literaria en el marco de la LOMLOE*. Madrid, Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, 2023. Disponible en https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/la-educacion-literaria-en-el-marco-de-la-lomloe-eso-y-bachillerato-guia-de-orientaciones-didacticas_184076/

García Argüelles, Elsa L. y Cancino Vázquez, Arlett. «Autodefensa de Malintzin: la metateatralidad y la confrontación dialógica en "El sueño de la Malinche", de Marcela del Río», en Aracil, Beatriz y Ruiz, Mónica (coords.). *Personajes míticos e históricos de la conquista de México en la escritura de mujeres*. Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2022, pp. 193-212.

Grillo, Rosa M. «El mito de un nombre: Malinche, Malinalli, Malintzin», en *Mitologías Hoy,* n.º 4 (2011), pp. 15-26. Disponible en https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.24

Higashi, Alejandro. *PM / XXI / 360°. Crematística y estética de la poesía mexicana contemporánea en la era de la tradición de la ruptura*. México, Tirant lo Blanch / Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, 2015.

Jaraba Abellán, Alicia. *Soy la Malinche*. Madrid, Nuevo Nueve Editores, 2022.

Jover Gómez-Ferrer, Guadalupe. «La educación literaria en el bachillerato: futuros posibles», en *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, n.º 55 (2010), pp. 27-38.

Lamarque, Maia. «Making Malinche: A Documentary by Nacho Cano by Ignacio Cano (review)», en *Hispania*, vol. 105, n.º 4 (2022), pp. 643-644. Disponible en https://muse.jhu.edu/pub/1/article/872995/summary?casa_token=sRyJ2nh9tckAAAAA:t3imtQ8SaX-PFz6WmRyxuUJYFqvkzKDuOOfnLZTt4wwoYczInFQgckIlPr5iCTr9FkK_H2W-3FYW8

Llorens, Ramón (ed.). *Literatura infantil en la escuela*. Alicante, Universidad de Alicante / CAM, 2000.

—Ruiz, Mónica, y Rovira-Collado, José (eds.). *Educación literaria y América Latina: retos en la formación lectora*. Madrid, Visor, 2022.

López Alfonso, Francisco J. «Amor y conquista, comprender y perdonar a la Malinche, comprender y perdonarse», en Aracil, Beatriz y Ruiz, Mónica (coords.). *Personajes míticos e históricos de la conquista de México en la escritura de mujeres*. Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2022, pp. 175-191.

López García, Nadia y Pérez Robleda, José A. *Malinche. La mujer palabra*. Madrid, Edelvives, 2023. Traducción de I. Elida Vargas.

López García, Nadia. «Hola queridas amigas y amigos», en *Facebook*, 12 de julio, 2023. Disponible en https://www.facebook.com/nadialopezgarcia

Márquez Villeda, Maricela. «Hegemonización y transgresión en la representación del mito de la Malinche. De "madre traidora" a símbolo subversivo», en *Confluenze*, vol. 14, n.º 1 (2022), pp. 380-407. Disponible en https://doi.org/10.6092/issn.2036-0967/14463

Mendoza Fillola, Antonio. *El intertexto lector: el espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector*. Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, 2001.

Millás, Juan José. «La imagen», en *El País Semanal*, s. f. Disponible en https://elpais.com/autor/juan-jose-millas/

Mira Caballos, Esteban. «Hernán Cortés y la conquista en la cultura popular española», en Hinz, Felix y López-Medellín, Xavier (eds.). *Hernán Cortés revisado: 500 años de la conquista española de México (1521-2021)*. Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2021, pp. 237-257.

Mora, Javier, *et al. Inés Suárez*. Barcelona, Cascaborra Ediciones, 2023.

Mora Contreras, Francisco J. *El ruido de las nueces: List Arzubide y el estridentismo mexicano*. Alicante, Publicaciones de la Universidad de Alicante, 1999. Disponible en https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/9116

Munita, Felipe. *Yo, mediador(a). Mediación y formación de lectores*. Barcelona, Octaedro, 2022.

Ochoa-Jaramillo, Francisco L. «¿Malinchismo o falta de indicadores propios?», en *Revista CES Medicina*, vol. 35, n. º 2 (2021), pp. 75-76. Disponible en https://revistas.ces.edu.co/index.php/medicina/article/view/6294

Piaget, Jean. *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. La Habana, Editorial Revolucionaria, 1968.

Pozas, Alberto. «Una jueza imputa a Nacho Cano e investiga si trajo a becarios camuflados como turistas para el musical 'Malinche'», en *El Diario*, 30 de julio de 2024. Disponible en https://www.eldiario.es/cultura/jueza-imputa-nacho-cano-e-investiga-si-trajo-becarios-camuflados-turistas-musical-malinche_1_11558288.html

Ramírez Monroy, Silvia. *El sueño de Malinche. Guía metodológica*. Madrid, Egeda, S. a. Disponible en: https://www.platinoeduca.com/PEN_Ficha.aspx?ID=25588

Rovira-Collado, José, Ruiz Bañuls, Mónica y Baile López, Eduard. «Aproximaciones al mito de Quetzalcóatl a través del cómic: una lectura didáctica», en *Mitologías hoy*, n. º 21 (2020), pp. 319-333. Disponible en https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.641

—Ruiz Bañuls, Mónica y Gómez-Trigueros, Isabel M. «Interdisciplinariedad, multimodalidad y TIC en el diseño de constelaciones literarias para la formación lectora», *en REDIE: Revista Electrónica de Investigación Educativa,* n. º 24 (2022), pp. 1-12. Disponible en https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e05.4115

—Miras, Sebastián y Martínez-Carratalá, Francisco A. *A 50 años del Golpe de Estado: la literatura chilena entre el pasado y el presente*. Alicante, Universidad de Alicante, 2023. Disponible en https://web.ua.es/es/centrobenedetti/documentos/actividades-curso-2023-2024/noviembre/jornada-50-anos-chile.pdf

Ruiz Bañuls, Mónica y Martínez Martínez, Carmen. «Personajes de la conquista a través del cómic: una propuesta de educación literaria para las aulas», en *Unicómic 2023. XXV Congreso Internacional de Estudios Universitarios sobre el Cómic (Alicante, 23-25 de marzo)*. Alicante, Universidad de Alicante, 2023.

Solé, Isabel. *Estrategias de lectura*. Barcelona, Graó, 1992.

Spinato, Patrizia. «La Malinche y la imagen de la mujer precolombina en los escritos de Concepción Gimeno de Flaquer», en Aracil, Beatriz y Ruiz, Mónica (coords.). *Personajes míticos e históricos de la conquista de México en la escritura de mujeres*. Madrid, Iberoamericana Vervuert, 2022, pp. 161-173.

Suárez, Gonzalo y Auladell, Pablo. *El Sueño de Malinche*. Madrid, Producciones Malinche S. l., 2019.

Vidales, Raquel. «'Malinche': Nacho Cano convierte la conquista de México en un sainete delirante», en *El País*, 16 de septiembre de 2022. Disponible en https://elpais.com/cultura/2022-09-16/malinche-nacho-cano-convierte-la-conquista-de-mexico-en-un-sainete-delirante.html

VV. AA. *El sueño de Malinche. Guía didáctica*. Platino Educa. Madrid, Egeda, S. a. https://www.platinoeduca.com/PEN_Ficha.aspx?ID=25588

# Tiempo cualitativo y libertad: la dinámica narrativa de *V de Vendetta* según las concepciones temporales de Kant y Bergson

# *Qualitative time and freedom: Narrative Dinamics in* V for Vendetta *According to the Time Conceptions by Kant and Bergson*


**Jaime Palop González-Anleo**

Universidad Politècnica de València

Jaime Palop González-Anleo es ilustrador e investigador predoctoral en la Universidad Politècnica de València. Es licenciado en Bellas Artes por la misma universidad, habiendo realizado también su máster en Producción Artística. Entre sus líneas de investigación destaca la narrativa gráfica, tema en el cual realizó su TFM, al que le fue otorgado el premio de la Cátedra de Estudios del Cómic de la UV en el año 2020. Ha ejercido docencia universitaria entre 2019 y 2024, en los grados en Maestro/a de Educación Infantil y Primaria en el área de Didáctica de la Expresión Plástica del Departamento de Educación y Didácticas Específicas de la Universitat Jaume I. Compagina todo ello con su dedicación como autor de cómics e ilustrador.



**Fecha de recepción:** 29 de noviembre de 2024

**Fecha de aceptación definitiva:** 10 de abril de 2025

**DOI:** 10.37536/cuco.2025.24.2782

## Resumen

El presente estudio realiza un análisis del tiempo narrativo de *V de Vendetta*, de Alan Moore y David Lloyd, desde la perspectiva del concepto de tiempo/«duración» del filósofo Henry Bergson en contraste con la concepción del tiempo que encontramos en la estética trascendental de Kant. Así, se analizarán la estructura y las interacciones entre diversos elementos, personajes y situaciones de este cómic partiendo de una dicotomía entre el tiempo homogéneo, entendido únicamente como cantidad, y el tiempo cualitativo, heterogéneo, cuyo valor surge en este caso de la acción del protagonista, V. Veremos como V actúa como catalizador de un proceso de reacciones y transformaciones sociales, devolviendo así al tiempo su capacidad en palabras de Bergson, de creación constante de novedad.


**Palabras clave**: V de Vendetta, Alan Moore, tiempo narrativo, duración, Henry Bergson.


## Abstract

This study analyses the narrative time in *V for Vendetta*, by Alan Moore and David Lloyd, while comparing the concept of time/"duration" of the philosopher Henry Bergson with the concept of time that can be found in Kant's transcendental aesthetics. Therefore, the structure and interactions between different elements, characters and situations in this comic will be analysed on the basis of a dichotomy between homogeneous time, understood solely as quantity, and qualitative or heterogeneous time, whose value arises from the action of the protagonist, V. We will see how V acts as a catalyst for a process of social reactions and transformations, hence restoring to time its capacity, in Bergson's words, for constant creation of novelty.


**Keywords**: V for Vendetta, Alan Moore, narrative time, duration, Henry Bergson.

## Cita bibliográfica

Palop González-Anleo, Jaime. «Tiempo cualitativo y libertad: la dinámica narrativa de *V de Vendetta* según las concepciones temporales de Kant y Bergson», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 24 (2025), pp. 62-85.

## Marco teórico: nociones de tiempo aplicadas a la narrativa

En el contexto de este análisis de la narrativa temporal de la obra *V de Vendetta*, de Alan Moore y David Lloyd, será necesario explicar, antes que nada, las nociones conceptuales que manejamos cuando hablamos de tiempo. En consecuencia, nos basaremos principalmente en la idea de «duración» de Henry Bergson. También ha sido fundamental para este trabajo la concepción del tiempo como forma de sensibilidad pura *a priori*, enunciada por Immanuel Kant.

No obstante, antes de entrar a fondo en las nociones de estos autores, será útil desarrollar la dicotomía, fundamental en nuestro estudio, entre cantidad y cualidad en el tiempo. Recurriremos para ello, brevemente, a ciertas nociones conceptuales sobre el tiempo provenientes de la Grecia clásica, representadas por sendas divinidades: Cronos y Kairos. El primero de ellos, el titán Cronos, gran dios del tiempo y padre de Zeus, representaría un tiempo general, universal y cuantificable, mientras que Kairos es un dios menor, que se manifiesta fugazmente, y se refiere al tiempo en el que se da una oportunidad determinada. Así pues, «Marca (Kairos) si se quiere, ese punto de precisión y ajuste que reviste la presencia de una ocasión»[1]. Kairos se relaciona con el valor cualitativo del tiempo, en la medida que de su aparición se deriva algún tipo de acción o hecho significativo.

### *El tiempo en Henry Bergson: la duración*

El tiempo, aquello que Bergson denomina «duración», tiene la característica fundamental de ser creadora constante de novedad. Esta novedad constante y continua genera una sucesión de estados de conciencia en el individuo, a su vez en cambio constante, que se integrarán en un continuo de estados interpenetrados esencialmente heterogéneo: «La pura "duración" podría no ser más que una sucesión de cambios cualitativos que se funden que se penetran sin contornos precisos… Esto sería la heterogeneidad pura»[2].

Cada instante, pues, se relaciona e imbrica con el resto en un sistema de interacciones tan complejo que es imposible cortar o mover un fragmento sin que el objeto resultante deje de ser comprensible. De aquí se deduce directamente otra característica esencial de la «duración»*:* su indivisibilidad. La «duración» tiene, según Bergson, las características fundamentales de ser generadora constante de novedad, continua, indivisible y heterogénea: «Es precisamente esa continuidad indivisible de cambio, lo que constituye la "duración" verdadera»[3].

Bergson era reacio a la idea de que el tiempo pudiera ser representado mediante imágenes fijas. y afirmaba que, de esta manera, tan solo era posible conseguir cierta información, a

[1] Ruiz Stull, Miguel. «*Kairós* y el tiempo del discurso», en *Cuadernos del sur. Filosofía*, n.º 36 (2007), p. 173.

[2] Bergson, Henry. *Memoria y vida: Textos escogidos por Gilles Deleuze*. Madrid, Alianza Editorial, 1987, p. 16.

[3] *Ibíd.*, p. 20.

veces muy precisa, de cómo es un movimiento, pero no transmitir la «duración» en sí misma. Esta representación del tiempo, a la que se accede a través de una construcción simbólica, como en el caso del cómic, no permitiría experimentarlo de manera absoluta e integrada, ya que el signo, como elemento de análisis que es, descompone el concepto analizado.

Pero, ciertamente, cuando leemos una obra narrativa, la percepción de su tiempo nos resulta natural. Como reconoce Scott McCloud: «Pero por raro que nos pueda parecer el funcionamiento del tiempo en el comic, la faz que muestra al lector, es de una total normalidad»[4]. También Groensteen razona a este respecto que «La historieta solo existe como forma narrativa satisfactoria bajo la condición de que se admita que, a pesar que la enunciación sea discontinua y de que la mostración sea intermitente, el relato producido constituye una totalidad ininterrumpida e inteligible»[5].

Así, en el contexto de una narración, la adición de información se entenderá como un principio generador fundamental de la dinámica narrativa. Se observa que esta transmisión constante de información simbólica es integrada por nuestra comprensión y se compenetra, de forma natural, con la información anterior y la siguiente. Es decir, en la medida en que cada pieza de información transmitida genera un nuevo estado de conciencia en el lector respecto a la narración, estos se integrarán en un continuo de estados interpenetrados de carácter heterogéneo. Por tanto, nos interesan principalmente estas ideas de heterogeneidad y creación de novedad, que para Bergson son consustanciales al tiempo.

### *El tiempo en Kant: la forma pura* a priori *de la sensibilidad*

Asumimos que toda información transmitida al lector es concebida como espacial o temporal. Kant, en su estética trascendental, considera espacio y tiempo como formas puras *a priori* de la sensibilidad, siendo el espacio aquella que fundamenta todas las sensaciones exteriores a nosotros y el tiempo la que fundamenta nuestro sentido interior[6]. Se entiende, pues, el tiempo como un medio, una noción que existe en nosotros independientemente del resto, a través de la cual la razón, al contrastarla con los eventos reales que percibimos por medio de la sensibilidad, obtiene información temporal.

Podemos entender que del tiempo así concebido se deduce una línea común a todos, ya que proviene de la misma forma *a priori*. Un tiempo colectivo cuyo carácter, en la medida en que trasciende al individuo, cabe relacionar con la concepción representada por Cronos. Centrándonos ya en el lenguaje del cómic, y siguiendo con los postulados de Kant, consideraremos que, a través de la interrelación entre estas nociones de espacio y tiempo, con la

[4] McCloud, Scott. *Entender los cómics, el arte invisible*. Bilbao, Astiberri ediciones, 2009, p.117.

[5] Groensteen, Thierry. *El sistema de la historieta*. Alcalá de Henares, Marmotilla ediciones, 2021, p. 130.

6 Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. Barcelona, Gredos, 2017, p. 72.

información transmitida por la obra narrativa por medio de un código simbólico-gráfico, se evoca todo el ámbito espacio-temporal de la narración.

*Confluencia entre ambas concepciones*

Aquí nos vemos obligados a aplicarnos en encontrar una cierta síntesis entre postulados difíciles de compatibilizar. Es notorio que Bergson criticaba la concepción temporal de Kant, pues de ella se deducía un tiempo homogéneo y divisible en partes. Para él, entender el tiempo como una línea en la que ubicar diversos eventos era concebirlo de forma espacializada: «la experiencia diaria debería enseñarnos a establecer la diferencia entre "duración"-calidad, aquella que la conciencia alcanza de modo inmediato [...] y el tiempo, por así decir, materializado, el tiempo hecho cantidad por un desarrollo en el espacio»[7].

Este aspecto ha sido debatido en estudios previos:

> ¿Cómo puede realmente ese tiempo, que, viniendo de un medio espacial, será inevitablemente cuantitativo, relacionarse con la «duración», por definición cualitativa? Esa cualidad deberá, pues, proporcionarla el lector, extraerla de su propia fuente, extrapolándola desde los datos relativos proporcionados para integrar en sí mismo una idea unificada y absoluta.
>
> Es sin duda una cuestión clave de para nuestra investigación. Y, quizás, podamos arrojar cierta luz sobre este proceso recurriendo a Kant quien también considera a nivel temporal el esquema de la cualidad: «A partir de lo dicho, vemos lo que el esquema de cada categoría contiene y hace representable [...] el de la cualidad, el hecho de llenar el tiempo o la síntesis de la sensación (percepción) con la representación del tiempo»[8] y «Consecuentemente, el tiempo, sin ese valor cualitativo que adquiere en relación con la sensación, estaría vacío de contenido. Hay algo en esta idea que va, pues, más allá del propio número, homogéneo y divisible. Esta dimensión temporal, surgida de la sensibilidad pura, integrada con la sensación a través del esquema de la cualidad, tendría finalmente las características de una red de estados interpenetrados, idea que como hemos visto, Bergson asocia a la "duración"»[9].

Otros investigadores apuntan a esa posibilidad de confluencia:

> Si los sistemas de Kant y Husserl vislumbran o suponen la heterogeneidad o la continuidad, el de Bergson las resalta. Si la creación continua de novedad está implícita o sugerida en las filosofías pre-bergsonianas, se explicita y pone de manifiesto con la *durée*[10].

[7] Bergson, Henry (1987). *Op cit.*, p. 10.

[8] Kant, Immanuel. *Op cit.*, p.115.

[9] Palop, Jaime. «El impacto estético y la estructura temporal en los cómics como reflejo de la idea de "duración" de Henry Bergson», en *European Public & Social Innovation Review*, n.º 9 (2024), p. 8.

[10] Cherniavsky, Alex. «La concepción del tiempo de Henry Bergson: El alcance de sus críticas a la tradición

Recapitulando: el tiempo entendido como número, como cantidad, se consideraría homogéneo y divisible, coherente con la idea que representa Cronos. Pero una vez se le aplica un valor cualitativo, es decir, este tiempo es llenado con sensaciones, con impresiones estéticas, con un valor emocional —convertido así en significativo por la mediación de Kairos— adquiriría un carácter heterogéneo y coherente con la «duración» de Bergson.

A nivel narrativo, estos postulados resultan fácilmente comprensibles cuando se aplica el recurso de la elipsis. Constantemente, entre cada viñeta/escena y la siguiente, la imaginación y la razón del lector deducen el intervalo de tiempo transcurrido. Pero este proceso es a la vez cuantitativo y cualitativo, ya que es necesario entender la naturaleza y significado de lo ocurrido en ese intervalo para contabilizar su valor numérico y viceversa. Ese tiempo implícito se concibe de manera integrada, siendo antinatural dividirlo en partes.

### *Dicotomía entre tiempo individual y colectivo*

El tiempo/«duración» entendido por Bergson se puede relacionar fácilmente con la percepción individual del tiempo de cada persona. Al fin y al cabo, si la naturaleza del tiempo cambia de un instante a otro dentro de la propia experiencia de una persona, esa misma heterogeneidad puede aplicarse al global de la experiencia de cada individuo respecto del resto. A lo largo de este estudio, veremos cómo se aplica esta idea en el nivel narrativo: las diferentes peripecias personales y puntos de vista de ciertos personajes del cómic conllevan experiencias temporales también diversas.

La estética trascendental de Kant nos da una aproximación más general, una idea de tiempo compartido por la colectividad. Sin embargo, como se ha dicho anteriormente, se requerirá de una conexión con la sensación, también a nivel colectivo, para adquirir un valor cualitativo y los efectos derivados de este que se irán estudiando. Será, pues, el objetivo de este trabajo ejemplificar y clarificar esta dualidad entre homogeneidad y heterogeneidad, entre cantidad y cualidad en el tiempo narrativo, a través de la icónica obra *V de Vendetta.*

## El ejemplo de *V de Vendetta*

El cómic que nos ocupa es una obra ampliamente reconocida. Aun así, realizaremos una breve introducción descriptiva, útil para contextualizar nuestro trabajo. Publicada por primera vez entre 1982 y 1985 en el Reino Unido por el guionista Alan Moore y el dibujante David Lloyd, describe un futuro distópico situado en 1990 donde Reino Unido vive bajo un gobierno fascista, instaurado tras una gran catástrofe traumática. En este contexto, surge el enigmático protagonista, el revolucionario V. Cabe apuntar aquí también el gran simbolismo y carácter icónico de sus imágenes, a través de la elección de una imagen conocida en la cultura popular anglosajona, la máscara de Guy Fawkes, como apariencia del protagonista.

y los límites de su originalidad», en *Revista de filosofía y teoría política*, n.º 37 (2006), p. 64.

La trama del cómic desarrolla el proceso de un cambio social. La duración temporal cuantitativa de los hechos narrados es de poco más de un año y, durante este período, se describe la descomposición de las estructuras de poder de esta sociedad, desencadenada a través de la acción de V. Su intervención, al modo de una piedra que cae al agua, irrumpe en la superficie de un medio forzoso y reguladamente tranquilo. Una estabilidad social impuesta desde arriba por el poder, de cuya actuación surgen reverberaciones que se extienden por el medio, aprovechan la energía latente retenida en su interior y eventualmente lo transforman, hasta el punto en que se produce el colapso de las estructuras que soporta. A la vez, encontramos un grupo de personajes diversos para los que algo en sus vidas estables y ordenadas se ha roto, ya que han sido obligados a plantearse sobre qué estaban construidas.

### *Totalitarismo y disociación temporal*

Encontramos en este cómic la descripción de un estado totalitario, autoproclamado orgullosamente como fascista y que aspira al dominio total de forma y pensamiento. En palabras de su mayor autoridad, el «líder» Adam Susan: «Si esa fuerza, esa unión de propósito, exige la uniformidad de pensamiento, palabra y hecho, que así sea»[11]. El «líder» aspira, como hemos dicho, al absoluto y este, por definición, existe por sí mismo en su forma completa y no acepta cambio ni evolución alguna. Dicho de otra manera, se independiza del tiempo, entendido como vivencia, como tiempo cualitativo.

En estas circunstancias, se produce una disrupción entre el tiempo individual (el que experimenta cada personaje) y el tiempo entendido con carácter general, como el devenir de los acontecimientos que les afectan como colectivo humano. Así pues, el tiempo sigue pasando individualmente para los personajes, que viven, sufren y mueren en él, de modo que se puede cuantificar y, a su modo particular, posee la cualidad. Pero la propia uniformidad y homogeneidad de la construcción social se trasladaría aquí directamente a la naturaleza del propio tiempo colectivo. De esta manera, en la ausencia total de movimiento social o de cambio cualitativo alguno, imposibilitados ambos por el pensamiento único, uniformizado y absoluto propio del totalitarismo, se mantiene a la sociedad reprimida, aislada de la sensación y se hace imposible la influencia de esta en el tiempo compartido, al que no se confiere la categoría de la cualidad. De esta forma, la manifestación de Kairos, «Aquello que hace que la homogeneidad, la identidad de los días de trabajo, de los momentos en que nada ocurre, se rompa y entre un poco de tiempo puro»[12], será completamente imposibilitada. Estaríamos aquí hablando de un tiempo a nivel colectivo, mediado únicamente por el esquema de la cantidad y, por tanto, homogéneo y divisible.

Esta pretensión de asimilarse a lo absoluto, lo eterno, no es sorprendente en los sistemas totalitarios, que suelen tratar de identificar a sus figuras con conceptos divinos. En este caso,

[11] Moore, Alan y Lloyd, David. *V de Vendetta*. Barcelona, Norma Editorial, 2002, p. 37.

[12] Nuñez, Amanda. «Los pliegues del tiempo: *Kronos, Aión* y *Kairos*», en *Paperback*, n.º 4 (2007), p. 6.

esa idea se materializa en el ordenador central, el Destino, al que solo el «líder» tiene acceso (en principio) y que centraliza y procesa toda la información que es obtenida a través de cámaras, micrófonos, informadores... Como el propio líder reflexiona: «Pero lo ve todo, ve y entiende con tal sabiduría que su escala es divina»[13]. Irónicamente, es con el Destino con la única entidad con quien el «líder» establece una relación que le importa a nivel personal. Es solo a través de esa relación con el absoluto y la conexión con la idea de control y de poder que representa, como él, individualmente, se vincula con la sensación y siente una emoción auténtica, que él llama amor. Es decir, aquello que otorga cualidad a su tiempo, es a la vez lo que se la niega al colectivo.

*El personaje de V como motor narrativo*

Y es en este contexto de represión y suspensión del tiempo social donde irrumpe el personaje principal de V. La narración nos cuenta la sucesión de sus actos, pero, como hemos dicho, esta no puede entenderse sin su relación con el proceso de cambio en la conciencia colectiva y, por tanto, su influencia en otros personajes. De esta manera, la estructura narrativa del cómic es fundamentalmente coral: va adoptando el punto de vista los mencionados personajes e incide en su desarrollo psicológico individual, que se desenvuelve en relación a todas estas transformaciones sociales que van sobreviniendo.

Como se irá viendo con más detalle, la acción de V provoca trastornos en la superficie lisa y uniforme de la construcción social y, a través de ella, se hace evidente que algún tipo de cambio es, de hecho, posible. Son perturbaciones que demuestran que la coraza es menos compacta de lo que parecía, cuando nadie se atrevía a golpear sobre ella. Como veremos en el análisis de ciertos pasajes del cómic, por las grietas que crean estas disrupciones aflorarán las tensiones individuales, que se mantenían inhibidas, para crear movimiento a nivel social.

Así, volviendo a la aproximación conceptual que fundamenta nuestro análisis, cuando V empieza a actuar, comienzan a percibirse debilidades en la cubierta ideológica que mantenía separados el tiempo colectivo, puramente cuantitativo hasta entonces, y el tiempo individual dotado de cualidad. Veamos ahora un pasaje de la obra donde se refleja esta idea mediante ciertos recursos narrativos, concretamente, uno que utilizan con frecuencia los autores de *V de Vendetta*: narrar con la imagen unos hechos, combinándolos con cajas de texto que representan el monólogo interior de un personaje, que puede o no formar parte de los hechos narrados (Fig. 1).

El monólogo interior da cuenta del tiempo individual de cada personaje. Lo consideramos un recurso de descripción temporal, ya que, volviendo a Kant, el tiempo es el medio que da forma a nuestro sentido interno[14]. Ahora bien, la cantidad exacta de tiempo que representa

[13] Moore, Alan y Lloyd, David. *Op cit.*, p. 38.

[14] Kant, Immanuel. *Op cit.*, p. 72.

es, en la medida que corresponde a un desarrollo del pensamiento, difícil de determinar con exactitud. Así, el carácter de esa descripción temporal atiende, necesariamente a la categoría cualitativa. La narración del acto que realiza V en el espacio, en cambio, se puede cuantificar en el tiempo fácilmente. En cualquier caso, contiene una gran carga simbólica como acto de rebeldía.

EL SER QUERIDO
NO ESTÁS
LO ÚNICO QUE PUEDO HACER ES GUARDAR EN UN CAJÓN TODAS LAS COSAS QUE AÚN PERDURAN EN MI MEMORIA, JUNTO CON LOS DEMÁS RECUERDOS INÚTILES
Y SEGUIR ADELANTE
TODOS DEBEMOS SEGUIR ADELANTE ES ASÍ COMO SOBREVIVIMOS
STRENGTH THROUGH PURITY PURITY THROUGH FAITH

Fig. 1. Moore, Alan y Lloyd, David. *V de Vendetta*. Barcelona, Norma Editorial, 2002, p. 105.

Se percibe aquí visualmente la interacción entre la cualidad, la emoción que afecta al tiempo individual transmitido por las cajas de texto y el proceso colectivo de cambio, vehiculado a través de V que aparece simbolizado en las imágenes. Cada gesto de V es así una vía de confluencia, por la que la sensación y la emoción de ese tiempo individual se filtran y empiezan a influir en la superficie de la dinámica social. Para la sociedad se empieza a manifestar, entonces, Kairos: «Es un tiempo que se inscribe en el suspenso, pero que a la vez radicaliza

la situación en que esta instancia tiene lugar»[15]. En palabras más sencillas: «En abstracto podemos marcar el tiempo y contarlo en minutos, segundos [...] horas... Pero, ¿qué es lo que marca el tiempo? Los acontecimientos»[16].

Así, el sentido interno de los diversos personajes se integrará en una suerte de devenir colectivo, que nos da la medida del tiempo para la sociedad en conjunto y de su capacidad para evolucionar. Se propicia entonces, a lo largo del desarrollo de la trama, una especie de cuenta atrás, es decir, una trama de relaciones causa-efecto sucesivas e interrelacionadas. El autor las representa metafóricamente mediante una hilera de fichas de dominó, donde cada nuevo evento, por pequeño que sea, aporta novedad al conjunto, cumpliendo así con las condiciones de heterogeneidad y sucesión temporal que se asocian a la «duración». Como veremos, esta naturaleza de V como desencadenante temporal a nivel cualitativo se dará en diversos momentos y acontecimientos de la narración particularmente significativos, que serán analizados lo largo del texto.

*V como personificación de la libertad*

Así pues, al igual que el «líder» venera, ama, esa idea del control absoluto, V ama otra idea: en su caso, la idea de la libertad, de la anarquía[17]. Al principio, V se encuentra aislado. Vive oculto, tras una máscara, en un lugar que parece estar como aparte de la realidad, donde el tiempo pasado, el recuerdo, sigue manteniéndose vivo. No es, de hecho, presentado como un personaje con el que empatizar, ya que se le niega al lector incluso su rostro que, habitualmente, sirve de soporte de los signos gráficos que representan el estado interior del personaje. Este se transforma en una imagen fija, icónica, como una representación de algo que ha trascendido lo humano. V no está en forma alguna integrado en el desarrollo temporal colectivo del que se hablaba antes, pues la narración lo presenta como una especie de desencadenante encarnado o un catalizador de reacciones, un agente del cambio.

Hay un momento relevante cuando V provoca la destrucción del palacio de justicia. Vemos una conversación simulada (en realidad, un monólogo) entre él mismo y la estatua que corona el edificio, Old Bailey, donde le muestra su enfado a la misma justicia por la manera en que es instrumentalizada por el poder. Llama la atención que V se permita tratar de igual a igual a conceptos abstractos como la justicia, pero esto resulta coherente, ya que, narrativamente, el personaje adquiere la función de un concepto abstracto. V se erige en una representación del concepto de libertad, pues, tal como él mismo dice, es la encarnación de una idea: «¿Creías poder matarme? No hay carne ni sangre bajo esta capa. Solo hay una idea»[18]. De esta manera, V está exento de las limitaciones del tiempo y el espacio. En nin-

[15] Ruiz Stull, Miguel. *Op cit.*, p. 173.

[16] Nuñez, Amanda. *Op cit.*, p. 6.

[17] Moore, Alan y Lloyd, David. *Op cit.*, p. 41.

[18] *Ibíd.*, p. 236.

gún momento hace falta explicar cómo ha conseguido toda su infraestructura o su acceso final a la interfaz del ordenador Destino. Todos esos medios materiales son una proyección de la propia potencia de la idea que le sostiene, ya que, como encarnación de la libertad, V debe poder actuar e influir según su voluntad sin ningún tipo de restricción. Nos confirma Bergson: «Al actuar tengo el sentimiento de mi libertad, es decir, me doy cuenta de que lo que hago, si actúo libremente agrega algo real, algo nuevo, a lo que precedía»[19].

En conclusión, V puede confrontar al absoluto porque él ya es libre y puede decidir no seguir el destino colectivo prefijado, si no el que él mismo se construya. Por todo ello, V se convierte en un detonante, una causa o una fuente que hace fluir el tiempo allá donde aparece. En definitiva, es un medio surgido del propio tejido sociohistórico que describe la narración, del que se valen el pensamiento y el tiempo para volver a fluir libremente, devolviendo a la sociedad su pasado y su futuro.

### *La voz del destino*

Pronto será la mencionada idea de absoluto e inmutabilidad del poder, lo que desarticulará V definitivamente. Hablaremos ahora del secuestro de Lewis Prothero, locutor del noticiario oficial *La voz del destino*, quien es conducido por V a un lugar que escenifica un campo de exterminio o de readaptación, llamado así eufemísticamente en el cómic. Prothero colecciona muñecas, las cuales simulan ser seres humanos, pero inmutables al no decaer o envejecer, ya que para ellas no pasa el tiempo. No opinan ni se quejan y son perfectamente intercambiables al responder a un mismo patrón. Son, en cierto sentido, aquello en lo que el poder busca convertir a los seres humanos que, al asimilarlos como muñecos o autómatas que solo pueden hacer o decir aquello para lo que están programados, el tiempo colectivo se mantiene constante. Cuando los muñecos arden en un horno crematorio, simbólicamente se consume el propio proyecto de uniformidad del individuo que pretende el sistema.

Irónicamente, Prothero es reducido mediante este acto a un estado uniforme desprovisto de mente, puramente material e inmune a la sensación; básicamente, como una muñeca. Se puede asumir que Prothero carece de la fuerza necesaria para asumir el control de su destino por sí mismo, sin el apoyo de la estructura opresiva que le ha sustentado hasta entonces.

El tiempo y la sensación se han acabado para él y, como veremos, esto supone también un nuevo salto cualitativo en el tiempo colectivo. Con este acto, V propicia un nuevo cambio social incuestionable, ya que Prothero era el locutor que representaba al Destino, al poder, en los medios de comunicación. Es decir, la voz en la que el colectivo confía y la que espera oír, ahora se ha apagado para siempre. Súbitamente, la manera en la que la sensación de una realidad exterior afecta al individuo ha cambiado. Si bien es un cambio en la forma (y no en el contenido) de dicha sensación, aprovechando la clásica idea de Marshall McLuhan de que el medio es el mensaje —es decir, que la forma que dicho mensaje adopta para pro-

[19] Bergson, Henry. *Historia de la idea de tiempo*. Barcelona, Paidós, 2018, p. 264.

pagarse influye capitalmente en la percepción de este y en sus consecuencias sociales— podemos asumir la importancia que tal cambio formal en el medio tiene a nivel social. Dicho en palabras del propio McLuhan: «Este hecho simplemente subraya el punto de que "el medio es el mensaje" porque es el medio el que da forma y control a la escala y forma de la asociación y acción humana»[20]. Y esto es algo que el sistema totalitario, en su pretensión de absoluto difícilmente puede permitirse, ya que la naturaleza del absoluto no conoce antes y después. Este hecho, este cambio formal, marca manifiestamente un punto de inflexión que solo puede ser en el tiempo, como sabemos desde Aristóteles: «Cuando tenemos la percepción del antes y el después en el movimiento, decimos entonces que el tiempo ha transcurrido»[21]. Es decir, sitúa de nuevo a la sociedad en el tiempo, que le había sido negado.

Es interesante aquí comentar lo análogo de la situación a la que somete V a Prothero con lo que hace el Joker con el comisario Gordon en el cómic *Batman, la broma asesina*, escrito también por Alan Moore. En dicha obra, el villano crea una escenificación, mostrándole a Gordon el terrible sufrimiento de aquello que ama, con la intención de que su víctima pierda la razón. Pero, al contrario que Prothero, el comisario Gordon conserva sus facultades mentales intactas, exigiendo a Batman, cuando este aparece al fin, que actúe según las normas sociales comunes a todos y no según su propia ley individual: «Según las reglas, ¿oyes? ¡Debemos demostrárselo! ¡Debemos demostrarle que nuestro sistema funciona!»[22]. Quizás aquí Moore, más optimista, ve la posibilidad de que una estructura social donde existe cierta esperanza de justicia (en la que uno puede creer y confiar, a pesar de todo) sirva de punto de apoyo para mantener la cordura. Veremos a continuación cómo en otros casos en los que personajes de *V de Vendetta* sufren un trance de pérdida similar y, en vez de perder la razón, emergen de alguna manera renacidos y libres, capaces de actuar finalmente según su libre voluntad.

## Transfiguración de los personajes y asunción del propio destino

La narración de *V de Vendetta* es, como ya se ha indicado, de índole coral. Si bien existen algunos personajes con mayor importancia, la historia avanza a través de diversas historias individuales que van trenzando una sensación general de que el bienestar y la estabilidad de todos ellos se encuentra en un equilibrio precario, con todo el miedo, la ansiedad y el estrés reprimidos, con lo que eso conlleva. V plantea, en un momento dado, esta significativa metáfora: «Las sociedades autoritarias son como el patinaje en formación: intrincado, mecánicamente preciso y, sobre todo, precario. Bajo la frágil capa de civilización, el frío caos se

[20] McLuhan, Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. Richmon, Gingko Press, 2003, p.21. La traducción incluida aquí es del autor del artículo.

[21] Aristóteles. *Física*. Barcelona, Gredos, 1995, p. 153.

[22] Moore, Alan, Bolland, Brian y Higgins, John. *Batman, la broma asesina*. Barcelona, Norma Editorial, 2002, p. 37.

revuelve… Y hay lugares donde el hielo es traidoramente fino»[23]. Veremos cómo, a medida que se van sucediendo los acontecimientos de la trama, se empiezan a dar cada vez más actos individuales de más personajes que empiezan a crear reverberaciones en esa coraza de estabilidad social.

Atenderemos ahora a tres de estas historias, particularmente significativas: las de Evey Hammond, el policía Finch y Rosemary Almond, que resultarán, a la postre, determinantes en el devenir temporal de la narración y la conclusión de la obra: serán, respectivamente, la sucesora de V y quienes produzcan la eliminación física de V y del «líder».

### *Evey Hammond*

Se analizará ahora el papel, evolución y relevancia narrativa de otro de los personajes principales: Evey, la protegida y posterior sucesora de V.

#### El arranque de la narración

El cómic empieza con un noticiario que viene de una radio, sirviendo de nexo entre diferentes acciones paralelas. Algunas escenas que sitúan el contexto en un estado policial. La radio habla de cuestiones cotidianas, prácticas (distribución de comida, industria, obras públicas…), es decir, son cosas que afectan toda la población. Todos tienen un destino común, uniforme e inevitable. Luego vemos en paralelo como dos personajes, Evey y V, se preparan para salir a la calle. Esas acciones confluirán pronto en el primer detonante de la narración. Se remarca en el texto recitativo la escasa relevancia social actual de Evey: «Las transacciones y decisiones de ella son insignificantes. No afectan a nadie… Excepto a ella misma»[24]. Así pues, su tiempo cualitativo individual está confinado y su curso de acción no puede afectar al tiempo colectivo, solo al suyo propio individual, pero eso de cara a la sociedad es irrelevante.

Esto va a cambiar pronto, cuando V irrumpa en su vida. Seguidamente, empieza una nueva escena que tiene lugar en la calle de noche. En ella, Evey, que se prostituye por primera vez, tiene un encuentro con un «dedo», un agente de la autoridad.

Se produce una conversación que marca un intervalo de tiempo cualitativamente muy diferente para los dos personajes: mientras que para Evey está afectado por una sensación de enorme intensidad y angustia, para el «dedo» es totalmente anodino. Evey entiende que se encuentra, de un modo u otro, en un momento clave de su vida, pues podría ser el último. Por el contrario, el agente tan solo interpreta el encuentro como parte de su trabajo rutina-

[23] Moore, Alan y Lloyd, David. *Op cit.*, p. 197.

[24] *Ibíd.*, p. 10.

rio. Así se evidencia la disociación entre el tiempo cualitativo individual de la gente corriente que vive es esa sociedad y el colectivo, inmutable, que percibimos en el representante de la autoridad, para quien la vida o la muerte de Evey carece de importancia alguna. Todo esto se refleja en la construcción formal y la composición de la página y las viñetas (Fig. 2): se representa el rostro angustiado de Evey, mientras que solo vemos la espalda indiferente del agente. Se produce un *zoom* hacia la cara de Evey, ahora parcialmente tapada por el brazo del agente y de la que solo vemos sus ojos aterrorizados. La forma de la viñeta es vertical y estrecha. Toda la composición parece oprimir a Evey, comprimiendo su tiempo y anticipando su probable eliminación física total, que no dejará consecuencias ni recuerdo alguno. Es en ese contexto cuando aparece V.

La viñeta se abre a un plano general, picado. V se ha materializado como de la nada. Totalmente tapado y no parece formar parte del mismo ámbito natural que el resto, esto se refuerza con el texto cuando V recita un fragmento de una obra literaria clásica, un elemento del pasado que parece allí fuera de contexto. No mantiene una conversación con los otros personajes cuando estos le increpan, sino que sigue recitando, como en un trance, reforzando la sensación de que pertenece a otro nivel de la realidad. Del mismo modo, cuando un agente intenta interactuar con el físicamente, agarrándole la mano, esta resulta ser una prótesis prescindible. Él, en cambio, desde su posición de libertad, sí que puede influir en ellos y, si lo desea, destruirlos. Tras la escaramuza, ya a solas con Evey, él le dirige la palabra.

YOU'VE GOT IT WRONG MISS YOU'LL DO ANYTHING WE WANT AND THEN WE'LL KILL YOU
THAT'S OUR PREROGATIVE.
OH FLESH DON'T GO TESUS NO PLEASE
"THE MULTIPLYING VILLAINIES OF NATURE DO SWARM UPON HIM."
WHO THE HELL

Fig. 2. Moore, Alan y Lloyd, David. *V de Vendetta*. Barcelona, Norma Editorial, 2002, p. 11.

Se produce entonces una conexión, una grieta entre el tiempo individual y el colectivo o sistémico. Repentinamente, un drama individual adquirirá una pequeña parcela de importancia para la dinámica colectiva de la sociedad, pero V no se quedará ahí: tras este suceso, sigue inmediatamente la explosión del edificio del parlamento. Se produce así un cambio que nadie puede ignorar, como dice el «líder»: la pérdida de su más antiguo símbolo de

autoridad. El tiempo es una idea no exenta de representación simbólica. Recurramos de nuevo a Bergson: «la conciencia, atormentada por un insaciable deseo de distinguir, sustituye el símbolo por la realidad, o no percibe la realidad más que a través del símbolo» [25]. Por tanto, la destrucción de un símbolo nos sitúa de lleno en él a través de una emoción colectiva.

Se llena así también el tiempo, como mencionábamos en el punto anterior, de una sensación poderosa que le otorga el mencionado valor cualitativo a nivel colectivo. Se constata esto en la página siguiente en la conversación entre el «líder» y sus subordinados, que reconocen que gran parte de la gente está hablando de la explosión. El sistema ya no puede ignorar al individuo y el tiempo empieza, pausadamente, a fluir. El poder trata, no obstante, de seguir simulando normalidad, es decir, emite que todo estaba programado, que el control de los acontecimientos por el sistema sigue siendo absoluto. Pero la evidencia de que algo está cambiando es inapelable.

## Evey transfigurada

Tras su primer encuentro, Evey se traslada con V a su morada, la Galería en la Sombra, la cual tiene la facultad de poner el tiempo en suspensión. Allí todo se conserva, la pintura, la música, la literatura, etcétera. (Fig. 3). Evey se siente allí segura porque el tiempo no la alcanza. De alguna manera, en ese lugar, reflejo del propio V, se accede a la cualidad, a la sensación, pero independizada del propio tiempo. La galería es como un reservorio donde se ha mantenido intacta la cultura humana, que también es una manera en que la sociedad accede a la sensación colectiva.

Como se ha indicado, V ha dejado de ser como un ser humano y ahora es otra cosa. Hay un momento de ambigüedad cuando Evey se plantea la razón de que V no haya realizado hacia ella ningún acercamiento físico. Entre las opciones que baraja, se pregunta si V será su padre. V solo afirma que su padre ha muerto, lo cual no descarta definitivamente que sea él en realidad. Ciertamente, el padre de Evey, al igual que V, fue llevado a un campo de readaptación, lo que podría reforzar esa identificación entre ellos. En cualquier caso, aún en el extremadamente improbable caso en que hubieran sido de verdad el mismo ser humano, la persona que era desapareció como tal en aquel lugar y ahora se ha transfigurado en otra cosa. Por eso, el hecho en sí de que V fuese o no el padre de Evey, en realidad, es irrelevante tanto para el curso de los eventos futuros como para la relación entre ambos.

Evey avanza al principio por la Galería en la Sombra, dejándose influir por todo lo que hay allí, pero con los ojos tapados, dejándose guiar y confiando en una autoridad superior. Durante toda la primera parte del cómic, Evey se fía de las figuras de autoridad: sus padres, V y, tras salir de la Galería en la Sombra, su amante Gordon. Todas, inexorablemente, le son

[25] Bergson, Henry (1987). *Op cit.*, p. 11.

arrebatadas. Finalmente, cuando se ve desamparada tras el asesinato de Gordon, toma la decisión de coger una pistola y matar a su asesino.

Fig. 3. Moore, Alan y Lloyd, David. *V de Vendetta*. Barcelona, Norma Editorial, 2002, p. 166.

Es significativo su encuentro en ese momento, por única vez en el cómic, con otro personaje, Rosemary Almond, de quien hablaremos más tarde. Ambas han avanzado a ciegas, atrapadas por circunstancias externas que les arrebatan el control de su tiempo. Rose fue obligada

a trabajar como bailarina y a vender su cuerpo (como Evey al principio de la historia) para sobrevivir. Evey, en cambio, ha tomado por primera vez una iniciativa personal: una venganza de poco valor práctico, por motivos puramente emocionales, que finalmente será frustrada. Es esta una decisión tomada en libertad, aunque autodestructiva en esas circunstancias. Es significativa esta conclusión: para estos personajes, la única decisión que pueden tomar con total libertad es la de precipitar su propia muerte.

Tras esto, Evey es capturada y torturada, es decir, su decisión libre ha propiciado su exclusión de la sociedad. Se nos presenta, en narraciones paralelas, las vejaciones a las que se la somete (con abundancia de primeros planos de su rostro, en los que vemos las huellas físicas que deja todo este proceso) y la historia de una mujer desconocida, Valerie, que Evey lee en un mensaje escrito sobre un viejo papel que encuentra en un rincón de su celda. Valerie habla de un tiempo pasado, de la libertad y de la integridad personal como condición necesaria para que exista: «El último resquicio de nosotros. Pero dentro de ese resquicio, somos libres»[26]. Finalmente, cuando Evey ha perdido toda esperanza, es esa integridad, ese reducto íntimo inconquistado, lo que le permite tomar en libertad la última decisión que le queda, aunque sea la de morir libre, en vez de seguir viviendo con miedo bajo el control de otros. Esta decisión será racional y no emocional. Así, emerge transfigurada, al igual que le ocurrió a V tiempo atrás, en una nueva imagen de la libertad: «Me sentí como un ángel»[27]. Esta nueva libertad alcanzada ya no se le podrá arrebatar y, como le dice V, nunca volverá a llevar la venda sobre los ojos.

Sucede así al final que, cuando V muere físicamente, tras dispararle el detective Finch, Evey puede tomar su relevo. Se mantiene así inmutable la idea de libertad encarnada por ellos.

*Eric Finch*

Como se comentaba, Finch se enfrenta a V al final del relato y le dispara, acabando con la sustancia material de este. Ese acto, no obstante, no cambiará ya la inexorable dinámica de los acontecimientos que, a estas alturas, se ha independizado ya de la acción de V.

Este personaje, aun siendo parte del sistema autoritario, como investigador jefe goza de un cierto margen de maniobra (incluso en lo ideológico) en la medida que no suponga un desafío explícito al sistema, que le es reconocido por el propio «líder»: «Cierto Sr Finch. Ha expresado anteriormente esas opiniones. Que siga con vida es muestra de mi respeto hacia usted y su buen hacer profesional»[28]. Por tanto, si bien Finch encaja como una rueda más del engranaje de represión del poder, esa autonomía le permite plantearse la validez de dicho

[26] Moore, Alan y Lloyd, David. *Op cit.*, p. 156.

[27] *Ibíd.*, p. 171.

[28] *Ibíd.*, p. 30.

sistema (y de su función en él) e independizarse de este en un momento dado, evitando ser destruido a la vez que el resto de sus componentes.

De nuevo en sus palabras, reflexionando sobre lo perdido años atrás: «Perdí a mi familia. Creía que obedecer órdenes podía curarme. Y no es así. Ahora sigo mis propias órdenes y me largo antes de que todo esto estalle»[29]. Efectivamente, a partir de la destrucción perpetrada por V de los departamentos de vigilancia, se empiezan a producir turbulencias sociales, que existían en potencia (originadas y reforzadas por las sensaciones individuales de pérdida y la frustración de la que hablábamos antes) y que tan solo se inhibían por la capacidad de represión del sistema, ahora terminantemente mermada. El sistema huye hacia adelante, trata de protegerse y mantener la estabilidad extremando la brutalidad de esta represión, recurriendo a cualquier medio y extremando la violencia, como demuestra la medida extrema de reclutar un cuerpo de voluntarios entre delincuentes y malhechores. Pero esa brutalidad, ahora que la tensión superficial se ha roto, solo consigue aumentar las turbulencias y acelerar el inevitable cambio.

Finalmente, es significativa la imagen de Finch en la última viñeta del cómic, caminando en soledad por una carretera que fuga hacia delante (Fig. 4), enfrentándose en libertad a su futuro. No parece aún, quizás, un futuro muy luminoso, pero la imagen sugiere una firme voluntad de avanzar, una renacida esperanza en el nuevo día que ha de llegar alumbrando un tiempo que ya no pertenecerá a nadie más que a él mismo.

Fig. 4. Moore, Alan y Lloyd, David. *V de Vendetta*. Barcelona, Norma Editorial, 2002, p. 265.

[29] *Idem*.

*Rosemary Almond*

El descontrol social llega en un momento dado, al punto en que se cuestiona incluso la figura del «líder» y algunas personas de su entorno empiezan a conspirar contra él. Irónicamente, la destrucción física del «líder» no se produce por ninguna de estas conspiraciones ni por la acción directa de V, sino a través de una de las mencionadas peripecias personales de personajes caídos en desgracia, que vamos siguiendo a través de la narración.

Será Rosemary, viuda de Derek Almond, un personaje asesinado por V, quien finalmente precipitará el hecho final que marca un antes y un después definitivo en el tiempo colectivo. Se cumple también en su caso aquello que V afirma en un momento dado: solo cuando ya no hay nada con que amenazar a la persona, es realmente libre. Rosemary vive al inicio de la narración totalmente a merced de circunstancias ajenas a ella, dominada por su marido hasta el punto de ser sometida a un juego perverso en el que él simula dispararle con su revolver. Así, toda su vida depende de si Derek decide cargar o no el arma ese día.

De esta circunstancia se deriva la única situación en todo el cómic donde V parece correr un peligro real inesperado, viéndose favorecido por circunstancias ajenas a su control: cuando Almond corre a su fatal encuentro con V, aparentemente, con las prisas olvida cargar de nuevo el revolver. Parece significativo como encontramos aquí una circunstancia de carácter fortuito que tiene gran impacto en el desarrollo de la trama: de no haber estado descargada el arma, probablemente Almond habría matado a V en ese momento y no a la inversa. Rose ve irse a su marido desde la ventana de su piso. Cabría aquí una interpretación libre donde ella podría haber visto las balas olvidadas en la mesita, suponiendo lo que va a ocurrir. Recordemos aquí otra reflexión de Groensteen: «Como lector, construyo el sentido sobre la base de inferencias que me parecen más probables unas que otras. Está lo que cada imagen me muestra y está lo que su confrontación me permite hacerles decir»[30]. En cualquier caso, Rose parece intuir la desgracia que se cierne sobre Derek y sobre ambos. Si su falta de reacción supone una aceptación fatalista y resignada del destino o viene motivada por un íntimo deseo de cambio, que le permita evadirse de su opresiva cotidianeidad, queda pues a la interpretación del lector.

Tras la muerte de su marido, Rosemary entra en una espiral de pérdida en la que acaba, con tal de sobrevivir, vendiéndose a sí misma. Sigue actuando obligada por circunstancias ajenas a ella, hasta el momento en que ya no tiene nada más que perder. Y de ahí viene esa libertad que le proporciona el poder de hacer algo significativo, de marcar una diferencia en el tiempo colectivo. Será entonces cuando, en una especie de trance, pero totalmente consciente de lo que va a hacer y sus consecuencias, se dispone a acabar con el «líder» (Fig. 5).

La intensidad, el inmenso valor cualitativo de esta escena, vienen acentuados por una suerte de montaje analítico. Entre el momento en que la pistola encañona al «líder», al principio de la página, y el momento en que el disparo tiene lugar, al final de esta, hay otras seis viñetas

[30] Groensteen, Thierry. *Op. cit.*, p. 124.

donde vemos diversos motivos y puntos de vista. Hay incluso otra línea de narración paralela, el encuentro final entre Finch y V, que ocurre simultáneamente en otro lugar. Ambas líneas se estructuran en planos y contraplanos. V y Rosemary aparecen en viñetas consecutivas mostrados en un plano medio cuyo eje vertical está ligeramente inclinado. Se percibe cierta simetría visual en sus figuras, lo que sugiere una identificación entre estos personajes, capaces de propiciar con sus actos el cambio cualitativo.

Fig. 5. Moore, Alan y Lloyd, David. *V de Vendetta*. Barcelona, Norma Editorial, 2002, p. 235.

Cabe notar también que la primera y la última viñeta tienen el mismo punto de vista, dando a la página cierta estructura circular. El disparo borra gráficamente el rostro del «líder», anticipando la desaparición de todo aquello que este representa. Ciertamente hay una especie de pausa dramática: la escena no puede, por lógica, estar durando más de una fracción de segundo, pero esa ralentización del tiempo, le otorga un impacto emocional mayor.

Apuntaremos aquí que, si bien tanto el «líder» como V mueren al final de la obra, su alcance y trascendencia no son los mismos. En el caso del «líder», su eliminación comporta también la de la estructura de poder que personifica, carente de sentido en ausencia de esa fuerza y presencia física. Por el contrario, a V los conceptos que le animan son anteriores y más grandes que el mismo y serán encarnados de nuevo en otro personaje.

*Iniciativa individual y destino colectivo*

A nivel temporal, se asume que aquellos que viven en la prisión metafórica de miedo y control de la que habla V, con la venda puesta en los ojos, son incapaces de abrazar la integridad, la pequeña parcela de libertad que ella ofrece y solo realizan actos destinados a perpetuarse y a alcanzar ventajas dentro de ese círculo cerrado. Y ello, si bien permite influir cualitativamente en su propio tiempo personal, no puede influir en modo alguno en el devenir de la colectividad. Es significativa la frase de V: «La felicidad es una prisión. Es la prisión más insidiosa de todas»[31]. Según esta idea, la felicidad conlleva el miedo a la pérdida y eso impide la libertad. Así, vemos como todos aquellos personajes oportunistas de la obra, que buscan privilegios o beneficios, son condenados a la irrelevancia y, habitualmente, también destruidos físicamente.

Los actos capaces de marcar una diferencia vendrán de individuos que ya no lleven la venda sobre los ojos y que, consecuentemente, acepten hacerse responsables de sí mismos, actuando íntegramente y en libertad. De la acción directa o indirecta de V van surgiendo cada vez más personajes con esta capacidad. Todos los personajes que hacen algo importante en la trama (V, Evey, Rosemary, Finch) han llegado, de una u otra manera, a un punto de no retorno emocional. Todos ellos han sufrido enormes pérdidas a nivel personal y han surgido de ello transfigurados, decididos y libres. Son capaces de controlar su propio destino, aunque eso les pueda conllevar incluso la muerte.

Es cierto que las sensaciones que otorga la cualidad al tiempo de los individuos que forman la sociedad, reflejados en los personajes de la historia, son principalmente negativas. De frustración, de pérdida, de amargura, de rabia que solo se contiene por la propia rigidez que les viene impuesta desde las estructuras superiores. Los personajes se encuentran, en realidad, en un equilibrio precario que solo se mantiene por la certidumbre de la solidez del constructo social en que viven y, cuando esta se pone en duda, se decantan hacia la enajenación o la libertad. Se empiezan a desarrollar así corrientes de convección social que afloran

[31] *Ibíd.*, p. 169.

a la superficie perturbando su unidad y uniformidad. Como dice Finch hacia el final del relato: «Nosotros mantuvimos su amargura reprimida, no les ayudamos a superarla. Y quizá él tampoco (en referencia a V), pero sin duda la ha dejado al descubierto»[32].

Podemos constatar todo esto finalmente mediante un análisis narrativo del último acto de la obra. Esta parte está estructurada a través de diversas acciones paralelas, que van confluyendo hacia su conclusión común.

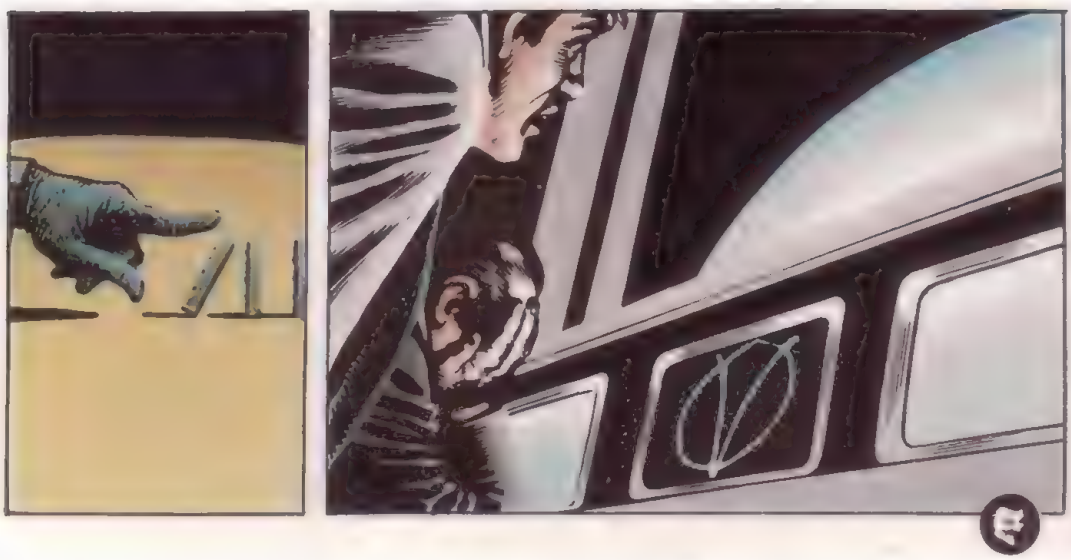


Fig. 6. Moore, Alan y Lloyd, David. *V de Vendetta*. Barcelona, Norma Editorial, 2002, p. 209.

El autor intercala imágenes metafóricas de fichas de dominó (Fig. 6), representando así el avance inexorable de los acontecimientos. Es significativo que el mecanismo temporal que pone en marcha V funciona, como las fichas de dominó de la metáfora, de manera autónoma. Una vez empujada la primera, los hechos se van sucediendo en una serie de causas y efectos que no necesita de posteriores acciones de V para llegar a su término, como ejemplifica claramente la muerte del «líder» a manos de Rosemary, que ocurre mucho después de la intervención de V en la vida de esta. Pero en modo alguno buscamos aquí una explicación causal determinista. Como dice Bergson: «El acto realizado no resulta necesariamente de sus antecedentes, no está determinado por ellos»[33].

[32] *Ibíd.*, p. 252.

[33] Bergson, Henry (2018). *Op. cit.*, p. 265.

## Conclusiones

Atendiendo a la aproximación conceptual inicial, la dicotomía entre tiempo cuantitativo y cualitativo, que a lo largo del texto se ha puesto en relación con su dimensión individual y colectiva, podemos afirmar que dicho tiempo colectivo requiere para adquirir la cualidad de esa capacidad del individuo para actuar en libertad, desprovista de miedo y de máscaras. La sociedad, al fin y al cabo, no puede avanzar o progresar en el tiempo sin la acción de las propias personas que lo experimentan. Es así como, al principio, poco a poco, pero cada vez en mayor medida, se rompen las barreras que contenían a la sensación y el tiempo, como idea general, recupera su valor cualitativo dando comienzo a un proceso de trasformación social irreversible.

Así, cada ficha de dominó, cada acto en libertad, se conecta causalmente con las adyacentes formando, en su caída colectiva una acción única de indisoluble continuidad. Esta progresión, lejos de formar una recta homogénea, caracolea y se bifurca generando en el contexto de la narración, a medida que se desarrolla, la novedad ininterrumpida de la que habla Bergson. El tiempo ha empezado así, finalmente, su marcha. Y, de esta manera, ese transcurrir cotidiano marcado por la ansiedad, la frustración y el miedo se desborda por las grietas que ha creado V, en genuinos actos de libertad, realizados por individuos que, tras superar estas emociones negativas, se adueñan al fin de su propio destino colectivo y producen el desmoronamiento de la estructura de control del sistema opresor que se pretendía absoluto.

## Bibliografía

Aristóteles. *Física*. Barcelona, Gredos, 1995. Traducción de Guillermo R. de Echandía.

Bergson, Henry. *Memoria y vida: Textos escogidos por Gilles Deleuze*. Madrid, Alianza Editorial, 1987.

— *Historia de la idea de tiempo*. Barcelona, Paidós, 2018.

Cherniavsky, Alex. «La concepción del tiempo de Henry Bergson: El alcance de sus críticas a la tradición y los límites de su originalidad», en *Revista de filosofía y teoría política*, n.º 37 (2006), pp. 45–69. Disponible en https://www.rfytp.fahce.unlp.edu.ar/article/view/RFyTPn37a02/html_51

Groensteen, Thierry. *El sistema de la historieta*. Alcalá de Henares, Marmotilla ediciones, 2021.

Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. Barcelona, Gredos, 2017.

McCloud, Scott. *Entender los cómics, el arte invisible*. Bilbao, Astiberri ediciones, 2009.

McLuhan, Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. Richmond, Gingko Press, 2003.

Moore, Alan y Lloyd, David. *V de Vendetta*. Barcelona, Norma Editorial, 2002.

—Bolland, Brian y Higgins, John. *Batman, la broma asesina*. Barcelona, Norma Editorial, 2002.

Nuñez, Amanda. «Los pliegues del tiempo: *Kronos, Aión* y *Kairos*», en *Paperback*, n.º 4 (2007), pp. 1-9. Disponible en http://infolio.es/paperback/articulos/nunhez/tiempo.pdf

Palop, Jaime. «El impacto estético y la estructura temporal en los cómics como reflejo de la idea de "duración" de Henry Bergson», en *European Public & Social Innovation Review*, n.º 9 (2024), pp. 1–21. Disponible en https://doi.org/10.31637/epsir-2024-1060

Ruiz Stull, Miguel. «*Kairós* y el tiempo del discurso», en *Cuadernos del sur: Filosofía*, n.º 36 (2007), pp. 173-200. Disponible en http://bibliotecadigital.uns.edu.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-74342007001100008&lng=es&nrm=iso

# Entre lo propio y lo ajeno: el caso de *El Negro Blanco* (2006-2009) de Editorial Ivrea

## *Between the own and the strange: the case of* El Negro Blanco *(2006-2009) by Editorial Ivrea*

**Diego Labra**

Universität Hamburg/Alexander von Humboldt Stiftung

Diego Labra es profesor en Historia y doctor en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de La Plata. Además, es el primer egresado del doctorado en Estudios Interdisciplinarios de Europa y América Latina ofrecido en conjunto por la Universidad Nacional de La Plata y la Universidad de Rostock. Recientemente, fue beneficiado con la beca posdoctoral Georg Forster por la Fundación Alexander von Humboldt, con lugar de trabajo en los institutos de romanística de las Universidades de Rostock y de Hamburgo. Su primer libro es *Manganimé. La saga argentina* (2024), publicado por la editorial Tren en Movimiento. Fuera de la academia, participa asiduamente en la revista digital *Panamá* y en el pódcast sobre historieta *La Batea.*

**Fecha de recepción:** 19 de junio de 2024
**Fecha de aceptación definitiva:** 14 de abril de 2025
**DOI:** 10.37536/cuco.2025.24.2598

## Resumen

A finales del siglo xx, la circulación internacional del manga impactó profundamente el campo de la historieta de buena parte de Europa y América, Argentina incluida. A menudo planteada en términos antagónicos en relación con la producción local, esta circulación, sin embargo, presenta un fenómeno cultural más complejo. Véase la publicación por parte de la editorial Ivrea de *El Negro Blanco* (2006-2009), de Carlos Trillo y Ernesto García Seijas, la cual toma la tira aparecida originalmente en la contratapa del diario *Clarín* y la monta en diez libros similares a un *tankōbon* japonés. Esta ofrece un objeto de análisis excepcional para pensar dicha complejidad y cómo el formato influye no solo en la cuestión material, sino también simbólica de la historieta.


**Palabras clave:** historieta nacional, manga, formato, Ivrea, Argentina.


## Abstract

At the end of the 20th century, the international distribution of manga had a significant impact on the comics field of Europe and America, including Argentina. Usually contrasted with the local production, this distribution offers a more nuanced cultural phenomenon. In order to consider this complexity and how the format affects both content and comic's symbolic dimension, here we will analyze Ivrea's version of *El Negro Blanco* (2006-2009) by Carlos Trillo and Ernesto García Seijas, which takes the comic strip that originally appeared on the newspaper *Clarín* and I was assembled it into ten books that resembles a Japanese tankōbon.


**Keywords:** national comics, manga, format, Ivrea, Argentina.

## Cita bibliográfica

Labra, Diego. «Entre lo propio y lo ajeno: el caso de *El Negro Blanco* (2006-2009) de Editorial Ivrea», *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 24 (2025), pp. 86-107.

Existe cierto consenso al determinar que, a finales del siglo xx y comienzos del xxi, la distribución internacional de mangas impactó profundamente el campo de la historieta de buena parte de Europa y América, Argentina incluida[1]. A menudo planteada en términos antagónicos en relación con la producción local, esta distribución presenta un fenómeno cultural más complejo. Aquí nos interesa explorar esos matices a partir de un caso particular: la edición de *El Negro Blanco,* de Carlos Trillo y Ernesto García Seijas, publicada por Ivrea entre 2006 y 2009 como parte de un esfuerzo coordinado de la editorial por diversificar su catálogo de manga con la introducción de historietas argentinas.

Gracias a historiadores como Roger Chartier y Robert Darnton, sabemos que el texto no existe divorciado de su suporte material. Pierre Bourdieu argumenta que, por eso mismo, al viajar de un lugar a otro, estos son prestos a ser «marcados» por editores y traductores, quienes adaptan el original con el fin de hacerlo legible por el lectorado local, pero, también, en virtud de sus propios intereses[2]. Valerio Rota agrega que este marcado adquiere dimensiones particulares en el caso de la historieta, ya que, debido a su naturaleza gráfica y multimodal, las transformaciones del formato trastocan el texto incluso en lo narrativo[3]. En este sentido, la publicación de *El Negro Blanco* por Ivrea, que toma la tira aparecida originalmente en la contratapa del matutino *Clarín,* a razón de tres viñetas diarias y compilada en diez libros, similares a la edición de obras japonesas, presenta un caso de estudio excepcional. El análisis aquí presentado se pregunta por qué los recursos editoriales aprehendidos de la publicación de manga se desplegaron con tal fin y cuál fue el resultado de esta puesta.

Para analizar un caso que no es ni lo uno ni lo otro, nos apoyaremos en bibliografía que versa sobre la edición internacional de manga y la producción local de historieta «mangaesca». Un concepto de Jaqueline Berndt, operacionalizado por José Andrés Santiago Iglesias como «algunos cómics —o algunas características formales de dichos cómics—» que expresan «una visión muy clara de los elementos de aspecto manga presentes en ellos, enfatizando, de este modo, la autonomía del medio del manga sin depender tanto de sus raíces japonesas»[4]. En particular, y en sintonía con lo dicho por Rota, enfatiza «la dimensión formal», pues se

[1] Brienza, Casey. *Manga in America. Transnational book publishing and the domestication of Japanese comics.* Londres, Bloomsbury, 2016; Malone, Paul. «The Manga Publishing Scene in Europe», en Johnson-Woods, Toni (ed.). *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives.* Nueva York, Continuum, 2010, pp. 315–31; Meo, Analía Lorena. «Anime y consumo en Argentina en las páginas de *Clarín*, *La Nación* y *Página 12* (1997-2001)», en *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, n.° 74 (2019), pp. 109-122.

[2] Bourdieu, Pierre. *Intelectuales, política y poder.* Buenos Aires, Eudeba, 2007, pp. 159–72.

[3] Rota, Valerio. «Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats», en Zanettin, Federico (ed.). *Comics in Translation*. Londres-Nueva York, Routledge, 2014, pp. 122–49.

[4] Santiago Iglesias, José Andrés. «Berliac y el gaijin gekiga. Una perspectiva mangaesca», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.° 15 (2010), pp. 31–51, p. 34.

entienden el manga como «un estilo compuesto por un conjunto de características altamente reconocibles que pueden, *de facto*, ser adoptadas y asimiladas como propias»[5].

Nuestra aproximación será doble. Por un lado, a lo largo de los dos primeros apartados reconstruiremos el contexto con el fin de comprender mejor la intencionalidad comercial, pero también artística, de esta edición. Primero, en el campo de la historieta en general y, segundo, en el de la creación de la línea de historieta argentina de Ivrea promediando la primera década del siglo xxi. En un tercer apartado analizaremos *El Negro Blanco*, publicado por la editorial, con especial énfasis en cómo dialoga esta edición tanto con el cómic japonés, que representa la abrumadora mayoría de su catálogo, como con la serialización original de la historia de Trillo y García Seijas en el periódico.

## La historieta argentina en el cambio de siglo

Entre que *El Negro Blanco,* escrita por Carlos Trillo y dibujada Ernesto García Seijas, dejó de serializarse en la contratapa del diario *Clarín* en 1993 y el comienzo de su publicación por Ivrea en 2006, el campo de la historieta en Argentina sufrió una transformación radical. El largo languidecer de la industria nacional, inaugurado con el fin de los años dorados de ventas masivas en la década de los sesenta, llegó a un dramático desenlace durante los años noventa. Laura Vázquez enumera una serie de factores que contribuyeron a dicho complejo y multicausal proceso, destacándose entre ellos la difusión de la televisión y otros medios de comunicación, la contracción general de la industria editorial y la importación en masa de publicaciones extranjeras[6]. Agregaríamos aquí que estos factores no actuaron aislados, sino que se potenciaban entre ellos. Por ejemplo, el éxito de las revistas de la editorial mexicana Novaro en Argentina, cuya vedete eran los superhéroes de DC, no puede entenderse sin tener en cuenta la «Batmanía» desatada por la transmisión a mediados de 1966 de la serie televisiva de Adam West, casi en simultaneo a su estreno en Estados Unidos[7]. En respuesta, editores y artistas argentinos comenzaron a recostarse cada vez más en la venta de su material en el extranjero, principalmente en Europa. Ediciones Récord de Alfredo Scutti y su publicación insignia *Skorpio* (1974-1996), cuyas historietas eran producidas en Argentina y publicadas en simultaneo en Italia a través de la casa hermana Eura, fue construida sobre ese modelo exportador de servicios[8]. Sin embargo, incluso esa válvula de escape comenzó a cerrarse en los años noventa, como describe Andrés Accorsi en su revista *Comiqueando* con una nota titulada sin resquemores «La crisis de la historieta argentina»:

> [La editorial] Columba que no compra más material, Italia que restringe los encargos a la Argentina [...] y la casi total ausencia de opciones generadas en el país para el mercado local han puesto

[5] *Idem.*

[6] Vázquez, Laura. *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina.* Buenos Aires, Paidós, 2010, p. 26.

[7] Armada, Walter. «Justicieros a go-go», en *Power Magazine*, n.° 1 (2008), pp. 7-12.

[8] Vázquez, Laura. *Op. cit.*, p. 221.

> al historietista argentino al borde de la extinción». Accorsi fue taxativo: «la historieta argentina está muerta[9].

La interrupción del tráfico internacional de viñetas argentinas era, en parte, producto del éxito que estaban gozando en Europa los superhéroes estadounidenses y el manga. Contraintuitivamente, por eso mismo, el comercio de la historieta argentina estaba atravesando contemporáneamente un periodo de auge en el país gracias al surgimiento de las comiquerías, apareciendo en 1988 el primer comercio especializado en Buenos Aires, El Club del Cómic[10]. Las reformas económicas neoliberales llevadas adelante por el presidente Carlos Menem y su ministro Domingo Cavallo, que fijaron la paridad cambiaría entre el peso argentino y el dólar estadounidense y erosionaron las barreras tarifarias[11], invitaron a una importación indiscriminada de historietas que beneficiaron ampliamente al emergente sector a lo largo de la década de los noventa. Al igual que en los años sesenta, este *boom* de la historieta estuvo intrínsecamente motivado por una relación multimedia. En este caso, se puede citar el éxito de las películas de Batman dirigidas por Tim Burton y la entusiasta recepción de otros productos de la industria cultural nipona como animación y videojuegos. En particular, la emisión de series de televisión como *Los Caballeros del Zodíaco*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball* y *Pokémon* en el canal infantil de cable Magic Kids aparecen como detonadores de una nueva generación de lectores, quienes mayormente solo consumían historieta hecha en Japón[12].

Pablo Muñoz, quien fuera director de una línea de Marvel Comics, de corta vida dentro de Columba entre 1995 y 1996, un proyecto que, según él, debió luchar e «imponer» desde dentro, describe a la empresa como «un gigante en decadencia»[13]. La última de las grandes casas de la edad dorada, fundada por Ramón Columba en 1928 y responsable de hitos como *El Tony* (1928-1968), *Intervalo* (1945-1967) y *D'Artagnan* (1957-2000), contaba con una estructura solo disponible entonces para «los diarios más importantes», con su propia «edición, provisión de papel, impresión y distribución», pero que, por tradición e inercia, se apoyaba «en un solo producto: el cómic marca Columba»[14]. Eventualmente, Columba terminó por vender la maquinaria y disolver su estructura de distribución, quebrando con un pasivo millonario.

---

[9] Accorsi, Andrés. «La crisis de la historieta argentina», en *Comiqueando*, n.° 18 (1995), pp. 11-14.

[10] Labra, Diego. «"¡Si no lo tenemos, no existe!": El surgimiento de las comiquerías en Buenos Aires y una globalización de segunda mano (1988-2001)»», en *Prácticas de Oficio. Investigación y reflexión en Ciencias Sociales*, n.° 30 (2023), p. 102.

[11] Belini, Claudio y Korol, Juan Carlos. *Historia económica de la Argentina en el siglo xx.* Buenos Aires, Siglo xxi, 2012.

[12] Meo, Analía Lorena. *Op. cit.*

[13] Martínez, Rodrigo. «Pablo Muñoz: no se equivoca el que nada hace...», en *Tinta de historieta*, 11 de mayo de 2009. Disponible en https://web.archive.org/web/20130502175234/http:/www.tintadehistorieta.com.ar/2009/05/pablo-munoz-no-se-equivoca-el-que-nada.html

[14] *Idem.*

La falta de reacción entre los editores argentinos a los cambios del mercado, así como el fracaso de los limitados experimentos realizados como el mencionado por Muñoz, puede explicarse en parte por la falta de infraestructura y *know-how* para publicar material importado. El desarrollo de la industria y del campo de la historieta en Argentina, así como la cristalización de una ficción ordenadora acerca del pasado dorado, contribuyeron a la configuración de un «habitus» refractario a la edición de material extranjero. Como evalúa el investigador Roberto von Sprecher, el «habitus» de los editores funcionó «a destiempo respecto de las nuevas condiciones objetivas, acentuándose su escasa autonomía del campo económico» y su incapacidad por enfrentar condiciones como «la desigual competencia con revistas importadas por la paridad cambiaria»[15] y, especialmente, las «modificaciones en los gustos de los nuevos lectores, como así también novedades estéticas y narrativas»[16].

La desaparición de la octogenaria Columba al filo del nuevo siglo fue interpretada por propios y extraños y, en particular, por los actores del campo, como el final de una era para la industria local. La crisis económica y social en la que decantó el modelo neoliberal de los noventa en el año 2001, barrió con buena parte del comercio especializado montado sobre unas condiciones económicas que ya no existían. Una de las pocas excepciones a esta regla fue la editorial Ivrea que, a caballo de la sensación en que se volvió su revista *Lazer* y una línea de manga de edición nacional, así como de una oportuna expansión hacia el otro lado del Atlántico, logró salvar la crisis.

## Ivrea, editorial de historieta argentina

Las reglas de juego específicas que reinaron durante los años noventa generaron una dinámica que fue desventajosa para muchos, pero provechosa para otros. Leandro Oberto, entonces todavía un adolescente, y su padre abrieron en 1994 la comiquería Genux en Buenos Aires. Según el relato del mismo Oberto, la comiquería fue «ultra-exitosa», pero, hacia 1996, había cumplido un ciclo. Entre las razones del agotamiento, listó los problemas de egos con su socio paterno, la monopolización de la distribución de cómics, la corrupción endémica a la aduana, los «empleados que te afanaban, los clientes que te afanaban», etcétera[17]. El padre se radicó en Italia y Leandro tomó su parte del dinero para crear un nuevo emprendimiento editorial. Tras un traspié inicial, inició una restructuración de la que originalmente se llamó editorial Genux con la ayuda de Pablo Ruíz, amigo de la infancia y futura mano derecha. El resultado fue Ivrea, renombrada así en honor a una ciudad del norte de Italia donde su fundador compró por primera vez un cómic[18].

[15] Von Sprecher, Roberto. «Desarrollo del campo de la historieta argentina. Entre la dependencia y la autonomía», en *Diálogos de la comunicación. Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social*, n.° 78 (2009), p. 7.

[16] *Idem.*

[17] Oberto, Leandro. «Lazer Mail», en *Lazer*, n.° 12 (1999), p. 31.

[18] Oberto, Leandro. «Lazer Mail», en *Lazer,* n.° 36 (2005), p. 63.

El plan original de Ivrea fue relanzar el material licenciado como Genux, es decir, historietas publicadas originalmente por Image/Top Cow. Sin embargo, la publicación que los catapultaría inesperadamente al éxito fue *Lazer* (1997-2008), una revista sobre manga, *anime* y cultura pop de venta en kioscos y comiquerías que, inicialmente, escribía Oberto, maquetaba Ruíz e imprimían con los cortes de papel sobrantes tras producir la línea de *comic books*. En el punto más alto de su éxito, hacia el año 2000, *Lazer* llegó a tirar cincuenta mil ejemplares de los cuales treinta mil eran de «venta inmediata»[19], arrogándose el título de la revista sobre cómics en español más vendida del mundo. Sobre ese acierto construyeron la línea de manga, por la cual son hoy más conocidos, dando el puntapié inicial en 1999 con su edición de *Ranma ½* de Rumiko Takahashi. Sumando *Lazer* y la línea manga, la empresa habría llegado a facturar un millón de dólares[20]. En un enroque previsor, Oberto comenzó a explorar diferentes horizontes geográficos antes de que la crisis económica y social estallara a finales del 2001. En la segunda mitad de ese año abre la filial española de la editorial, país donde ya tenían presencia desde 1999 con los títulos de la línea Image/Top Cow[21]. Con sus altibajos, Ivrea España se convierte en un puntal del mercado español[22]. En 2007 se suma una modesta sede en Helsinki. De esta manera, la casa funciona hoy en Argentina como una multinacional extranjera, con domicilio fiscal en Barcelona, pero realizando la mayoría del trabajo editorial en el país.

Este éxito singular no solo fue a contrapelo de un contexto de crisis terminal en la industria local, pues también fue labrado en base a una filosofía igual de contraria al *zeitgeist* que permeaba el campo de la época. En un momento de repliegue ante el avance de los productos importados, de desaparición de las revistas que sostenían la profesionalización de artistas y editores, Oberto llamaba a volver a una mentalidad editorial masiva. Desde un comienzo, el editor buscó ser visto como una figura orientada a los negocios, lo que lo distanciaba de la de sus pares. Lejos de la idea de catálogo o curaduría que prima entre los sellos locales actuales, en Ivrea se practicó desde siempre el populismo de mercado, siendo la línea editorial dictada por la demanda de los consumidores, según interpretase la empresa. Lo que se edita depende «de los gustos locales, de lo que los lectores compren principalmente»[23], aunque ese rumbo pueda hacerlos parecer como conservadores en relación a sus competidores. Queda lugar para tomar algún riesgo, «editar algunas series más extrañas, o menos comerciales»[24],

[19] Redacción Clarín «Entrevista con Leandro Oberto, editor de Lazer. El gurú del manga y el animé», en *Clarín*, 23 de agosto de 2000. Disponible en https://www.clarin.com/sociedad/guru-manga-anime_0_HJjGmcxCYx.html

[20] *Idem.*

[21] S.a. «Editorial Ivrea obtuvo la licencia para distribuir los comics de Image/Top Cow en España», en *Lazer,* n.° 12 (1999), p. 7.

[22] Bernabé, Marc. «Estadísticas Manga 2023», en *MangaLand*, 2 de enero de 2024. Disponible en http://www.mangaland.es/2024/01/estadisticas-manga-2023/

[23] S. a. *Chibi Japan Weekend 2014 - Entrevista a Leandro Oberto (Ivrea)* [vídeo]. Nueve, en *Youtube*, 9 de febrero de 2014. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=txvj79ohaC4

[24] *Idem.*

pero siempre en su justa medida y sobre el respaldo del éxito de la edición de las series más pedidas por los lectores. En este sentido, Oberto como editor e Ivrea como editorial se aparecen en el campo de la historieta en Argentina como piezas irreductiblemente complejas y hasta contradictorias. Un jugador nacional que las va de extranjero desde su casa matriz catalana, que sostiene a las comiquerías locales con sus productos licenciados desde Japón, pero impresos en Argentina.

Al contrario de lo que podría inferirse por esta caracterización, la producción de historieta propia fue desde sus comienzos parte del programa. «Siempre fue la intención en Ivrea tener una amplia variedad de tipos de cómics y lograr una mayor y mejor edición de historieta argentina, creemos que es una de nuestras grandes cosas pendientes»[25], declaró Oberto. A la par de *Lazer*, la editorial publicó *Convergencia* (1997-1998), un cómic de ciencia ficción escrito por Oberto y con dibujos de Pier Brito sobre la llegada a la Tierra de dos superagentes de una policía intergaláctica. Al año siguiente vio prensa *Área* (1998), con guiones de Alejo García Valdearena y dibujos de Brito. Según Valdearena, el unitario fue comercialmente un «desastre», ilustrando el fracaso con la imagen de la casa del editor «amueblada con paquetes sin vender» del impreso[26].

Sin acobardarse, inmediatamente después lanzan *Ultra* (1999-2000), una antología subtitulada como «cómics inmorales para gente astuta» y descrita por Oberto como una publicación que venía «intentando de una y otra forma armar»[27] desde la fundación de la editorial. Apuntado los cañones contra las moribundas Columba y Récord, el editor afirmaba en esa ocasión que «los cómics han dejado de ser un entretenimiento masivo»[28] en el país porque «la mayoría de los artistas argentinos clásicos se quedaron en el tiempo mientras que los nuevos» se limitan a «imitar (bastante mal) estilos norteamericanos y japoneses» y las editoriales hacen «productos que se leen en poco tiempo y caros, muy muy caros para lo que se tarda en consumirlos»[29]. *Ultra* venía justamente a «devolver la popularidad a los cómics en nuestro país» aplicando los conceptos que motorizaban la industria «en Japón y (en menor medida) Italia y Francia»[30], pero también había regido durante los años dorados de la industria nacional. ¿Qué conceptos? Revistas con muchas páginas, «muy baratas», «altamente visuales», «algo transgresores, pero sin tomarse demasiado en serio y con un fuerte ingrediente de innovación», condimentado con «lenguaje localista» y «referencias a la

[25] Oberto, Leandro (2005). *Op. cit.*, p. 62.

[26] Hildebrandt, Javier. «Entrevista a Alejo G. Valdearena (parte 1)», en *Comiqueando Online*, 11 de julio de 2014. Disponible en https://www.comiqueando.com.ar/notas/entrevista-a-alejo-g-valdearena-parte-1/

[27] Oberto, Leandro. «Hace años que los comics han dejado de ser un entretenimiento masivo...», en *Lazer*, n.° 15 (1999), p. 62.

[28] *Idem.*

[29] *Idem.*

[30] *Idem.*

vida cotidiana» local[31]. Fueron tres los equipos creativos que se enfrentaron a tamaña tarea. Juan Bobillo y Marcelo Sosa crearon *Anita, la hija del verdugo*, una aventura fantástica con mucha violencia y mujeres ligeras de ropa que no desentonaba con el tono de la historieta argentina más popular de la época, *Cazador* (1992-2001), creado por Jorge Lucas. En la serialización contaron con la participación de Gabriel Bobillo en el guion y Néstor Pereyra como colorista. Leandro Oberto y Pier Brito volvieron con la revancha de *Convergencia*, esta vez, con guiones retocados y totalmente redibujado. Por último, Alejo García Valdearena y Feliciano García Zecchin hacían *4 Segundos*, una historieta cómica costumbrista que ya había aparecido como una revista autoeditada bajo el sello Pipabang.

Inicialmente, *Ultra* fue un éxito, vendiendo «de entrada diez mil ejemplares [y] superando de lejos a cualquier cómic argentino, japonés o norteamericano que se vende en Argentina»[32]. Las claves del éxito fueron el calibre de los nombres y obras involucradas, el concepto comercial de tres historietas que sumaban más de setenta páginas por solo tres pesos (como referencia, el mencionado *Cazador* traía menos de treinta y costaba tres pesos y medio) y el espaldarazo de *Lazer,* desde donde la editorial había lanzado una agresiva campaña publicitaria. Los problemas comenzaron con la mala periodicidad. En su primer año, *Ultra* publicó solo tres números, cuando el plan original era sacar seis. Para explicarlo, el editor daba una serie de factores entre los que se contaban desde problemas personales hasta incompatibilidades de agenda, ya que «todos tenemos otras ocupaciones además de *Ultra* y que por eso no le podemos dedicar el 100 % del tiempo»[33]. Mientras los retrasos crónicos no habían hecho mella en *Lazer*, la falta de una periodicidad estable afectaba más en el caso de la serialización de historietas. La antología parecía resultar un proyecto muy ambicioso y caro de llevar adelante. Ya entrado el año 2001, se comentó en otra publicación del campo que, en principio para abril, iba a relanzarse la revista a partir de su quinto número[34]. Esta nueva *Ultra*, que llegó a publicitarse en *Lazer*, nunca llegó a la calle.

Habría que esperar un lustro para que Ivrea volviera a probarse en la publicación de historieta nacional. En un contexto de reactivación de la economía tras la crisis, así como de una lenta reconfiguración del campo a partir de hitos como el blog *Historietas Reales* (2005-2018) y la segunda época de la revista *Fierro* (2006-2017), la editorial recupera uno de los títulos abandonados por la discontinuación de *Ultra* publicando un libro de *Anita, la hija del verdugo* (2005), que reúne los cuatro capítulos ya publicados y agrega un quinto y final. Años después, le seguiría la versión integral de *4 Segundos* (2008). Envalentonado por las buenas ventas, desde Ivrea se pergeñó su apuesta más importante a la producción local. «Lo sabe todo el mundo: por alguna extraña razón esta bendita tierra produce bovinos, cereales

[31] *Idem.*

[32] Oberto, Leandro. «Editorial», en *Ultra*, n.° 2 (2000), p. 2.

[33] Oberto, Leandro. «Editorial», en *Ultra*, n.° 4 (2000), p. 2.

[34] Accorsi, Andrés. «Comic Clips», en *Comiqueando*, n.° 50 (2001), p. 6.

e historietas de la más excelsa calidad»[35], rezaba la publicidad que anunció en 2006 el lanzamiento de una nueva línea de historieta argentina. La idea era «aprovechar los dones del suelo que pisamos»,[36] convocando tanto nuevos autores como gente consagrada y editando tomos autoconclusivos a ritmo de uno por mes. Si uno tiene éxito, entonces se editaría más de ese autor.

Como síntoma de la complejidad englobada bajo el título «cómics argentinos» que encabezaba el aviso publicitario, la línea incluyó reimpresiones locales de material editado originalmente en el extranjero, otras de historietas autoeditadas y obras inéditas de autores jóvenes seleccionadas por un comité encabezado por Oberto y el «coordinador editorial» con base en Barcelona, García Valdearena. Cuando todo estuvo dicho y hecho, la línea terminó estando compuesta por: la reedición de *El Negro Blanco* (2006-2009) y *Sick Bird* (2006-2007) de Carlos Trillo y Juan Bobillo, editada en tres libros que replicaron la edición original francesa; las obras inéditas *Real Clohe* (2006) de Luciano Vecchio y Javier Barrera, *Mar del Plata* (2006) de Agustín Dib y Juan Pablo Vázquez y *Legión* (2006) de Salvador Sanz; y una sublínea de «cómics argentinos estilo manga». Su primer título fue *Reparaciones Fina* (2006) de Patricia Leonardo, veterana fanzinera y un personaje central de la sociabilidad *otaku* desde mediados de los años noventa junto con el grupo Kurai Corp. El libro fue considerado un éxito al agotar la tirada inicial[37], por lo que se encargaron tres títulos más: *Automatic Kilombo* (2007) de Sergio Coronel, *Operación TowerTank* (2007) de Gabriel Luque y *Casa de Brujas* (2007), también de Leonardo, protagonizada por un personaje secundario de *Reparaciones Fina*. A nivel material, todos los «cómics argentinos estilo manga» fueron publicados en libros de cien páginas, en blanco y negro, con dimensiones ligeramente mayores a un *tankōbon* japonés y sentido de lectura de izquierda a derecha. Es decir, un formato idéntico adoptado siete años atrás para la publicación de *Ranma ½* y que sería utilizado para la edición de *El Negro Blanco*.

Ninguna de las novedades logró replicar el éxito inicial de *Reparaciones Fina*, pasando «absolutamente desapercibidas»[38], según García Valdearena. Leonardo afirmó que «[c]uando comencé a publicar me di cuenta que chocaba mucho la idea de ver a una argentina haciendo obras de manga, [pues] [m]ucha gente a la que le gusta el género le costaba asimilar que pudiera existir un manga argento»[39]. Esta probó ser la opinión mayoritaria entre el lectorado de Ivrea. Con contadas excepciones, este fracaso comercial representó el intento final de la editorial de generar sus propias historietas y, a partir de entonces, se apegó casi totalmente al material licenciado. Años después, en el Salón del Manga de Barcelona, un entrevistador le preguntaría a Oberto sobre cuáles eran los requisitos que necesita un

[35] S.A. «Comics argentinos?!», en *Lazer*, n.° 37 (2006), p. 40.

[36] *Idem.*

[37] Redacción Clarín. «Porteños en el mundo del cómic japonés», en *Clarín*, 18 de junio de 2007. Disponible en https://www.clarin.com/sociedad/portenos-mundo-comic-japones_0_Sy4WXceyAKx.html

[38] Hildebrandt, Javier. *Op. cit.*

[39] Redacción Clarín (2007). *Op. cit.*

dibujante para poder publicar en su editorial, a lo que el editor respondió entre risas «en este momento, ser japonés»[40].

## *El Negro Blanco* según Ivrea

*El Negro Blanco* representa una excepción dentro del catálogo de Ivrea, no porque sea un cómic argentino, pues hemos reconstruido como durante su primera década la editorial publicó muchos de ellos, sino debido a que es su primer y único «rescate». Por rescate se entiende dentro del campo de la historieta en Argentina la práctica editorial de reponer en formato libro obras aparecidas originalmente en publicaciones periódicas del siglo xx. ¿Por qué Oberto eligió el trabajo de Carlos Trillo y Ernesto García Seijas como parte del lanzamiento de una línea nacional? Como reconoce García Valdearena, *El Negro Blanco* no fue la primera opción[41]. La idea original fue publicar *El Loco Chávez*, un favorito personal del editor también escrito por Trillo y dibujado por Horacio Altuna, publicado originalmente en la contratapa de *Clarín* a lo largo de la infancia de Oberto, entre 1975 y 1987. Sin embargo, no se pudo por una disputa entre los autores. *El Negro Blanco,* que reemplazó a *El Loco Chávez* en el matutino, serializándose entre noviembre de 1987 y septiembre de 1993, fue un plan de respaldo. Más allá de las contingencias, el rescate por parte de Ivrea de *El Negro Blanco* es interesante porque su edición presenta a la obra en términos formales, de manera significativamente diferente a como fue publicada originalmente en el diario. ¿Fue esta adaptación formal solo motivada por la necesidad de adaptar una tira al formato libro? ¿Hubo acaso una estrategia editorial detrás de la transformación?

Como se puede leer en el apartado anterior, al plantear su propuesta de una renovada historieta masiva en Argentina con *Ultra*, Oberto trazó paralelos entre las grandes potencias industriales del medio, como Japón, y la vieja industria argentina, que supo crear un producto cultural no solo con un gran volumen de ventas, sino un consumo para el público general. Esta no era tampoco una opinión nueva del editor, quien ya hacía eco de una postura similar cuando fue entrevistado en calidad de comerciante minorista como dueño de Genux en 1994[42]. Detrás de la llamada «línea de cómics argentinos de estilo manga» es posible identificar una explicitación de tal estrategia editorial. En un texto promocional publicado en *Lazer,* se describía a los títulos que integraban esa parte del catálogo como «criatura[s] híbrida[s] cuya voraz y explosiva creatividad se alimenta de Evangelion y Patoruzito por igual! De Dragon Ball y Mafalda!» [43], maridando lo mejor de la producción nacional de los años dorados y de la historieta japonesa más moderna.

[40] S. a. *Chibi Japan Weekend 2014 - Entrevista a Leandro Oberto (Ivrea)* [vídeo]. Nueve, en *Youtube*, 9 de febrero de 2014. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=txvj79ohaC4

[41] Hildebrandt, Javier. *Op. cit.*

[42] S.a. «Mega-encuesta '94», en *Comiqueando,* n.° 8 (1994), p. 10.

[43] Artigas, Pepe. «Manga y pampa», en *Lazer*, n.° 44 (2007), p. 38.

Esta operación de «glocalización» del manga, como la llamaría Roland Robertson[44], no se limitaba a poner a autores argentinos a dibujar al estilo nipón, pues también incluía una fuerte política de traducción cultural que se hacía eco del llamado del editor en *Ultra* para utilizar un lenguaje localista y referencias a la vida cotidiana. Delfina, la protagonista de *Reparaciones Fina* y personaje secundario en *Casa de Brujas*, vive en Buenos Aires, toma mate y dice «boludo» cada dos viñetas. La historia de ciencia ficción *Automatik Kilombo* transcurre en West City (ex Morón), donde el ritmo de la vida lo marcan policías inescrupulosos y políticos corruptos. Ahora, los personajes de manga no solo hablaban como sus lectores, ya que también vivían en el mismo barrio y hasta tomaban el mismo colectivo. En este sentido, y en vistas del contexto de su publicación, podemos adelantar la hipótesis de que la edición de Ivrea de *El Negro Blanco* fue un ensayo de glocalización inversa. Es decir, la extranjerización de una obra bien local con el fin de acercarla a un lectorado cuyo principal consumo era el manga y las otras publicaciones de la editorial. ¿Acaso Ivrea intentó «mangaficar» la historieta de Trillo de García Seijas con el fin de hacerla más atractiva para su público?

La editorial ya había constatado que la máxima publicitaria «el sexo vende» era certera. Los títulos de Top Cow, *Lazer* y la línea manga, todas jugaban a apelar a las hormonas de sus lectores (mayormente, varones cishetero). Lo mismo era cierto sobre las obras originales, ya que eso era justamente lo que se entendía por lo «algo transgresores» que eran las series de *Ultra*. Si funcionó para el *comic book* y para el manga, ¿por qué no funcionaría para *El Negro Blanco*? Según el texto publicitario, la historieta de Trillo y García Seijas se trataba sobre un «periodista, porteño, un poco chanta, mujeriego empedernido, pero sobre todo simpático y entrador como ninguno» que se desarrolla «a golpe de romance, aventura, enredos variopintos y canas al aire» que «reflejar[on] la intensa realidad de una clase media mutante»[45], ubicando a la serie entre la comedia de enredos, el costumbrismo rioplatense y el erotismo.

Por supuesto que Oberto y García Valdearnea no forzaban demasiado con esta campaña publicitaria, ya que la historieta original pone al sexo en un lugar central. Esto no era tampoco una excepción, sino más bien la regla de la historieta argentina de la década de los ochenta, muy influenciada por el cómic adulto español que circuló profusamente en Argentina, gracias a los saldos de revistas como *El Víbora* (1979-2005) y *Cimoc* (1981-1995), e inspiró a Andrés Cascioli y Juan Sasturain a fundar *Fierro* (1984-1992)[46]. Lo que sí hizo Ivrea fue reforzar esta asociación, tanto desde publicidades insertadas en *Lazer* como desde las portadas creadas exclusivamente para la edición, que ponían en primer plano a los personajes femeninos y sus cuerpos (Fig. 1). De hecho, el diseño de portada recuerda al estilo

[44] Robertson, Roland. «Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity», en Featherstone, Mike, Lash, Scott y Robertson, Roland. *Global Modernities*. Londres- California, Sage Publications, 1995, pp. 25–44.

[45] S.a. «El Negro Blanco», en *Lazer*, n.° 39 (2006), p. 9.

[46] Acevedo, Mariela. *Sextualidades gráficas. Sexuación del lenguaje y expresiones de la diferencia sexual en revista Fierro (1984-1992/2006-2015)* [tesis doctoral]. Universidad de Buenos Aires, 2019, p. 78. Disponible en http://repositorio.sociales.uba.ar/items/show/1042

utilizado para la edición nacional de la comedia romántica *ecchi* de Masakazu Katsura, *I"S* (2001-2005).[47] Este no sería el único detalle que Ivrea tomaría prestado de su línea manga.

Fig. 1. Portada de Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. *El Negro Blanco*, n.º 3. Buenos Aires, Ivrea, 2006.

La nueva edición de *El Negro Blanco* consta de diez libros en formato Lazer (13,5 x 20,5 cm), es decir, tomos con lomo de cien páginas de papel obra en blanco y negro. El formato, bautizado así en honor de la publicación estrella de la empresa, era como señalé más arriba el mismo con que Ivrea había comenzado a editar manga en 1999 y, contemporáneamente, utilizaba para publicar la «línea de cómics argentinos con estilo manga». Detrás de la elección pueden reconocerse dos razones. En primer lugar, al igual que la estrategia discursiva en torno al lanzamiento, reforzaba la relación entre este nuevo producto y el resto de la exitosa línea de manga. En segundo lugar, era práctico, pues era un formato con el que los editores y diseñadores de la casa estaban acostumbrados a trabajar. Funcionaba además muy bien con el material remontado, que dentro del campo se entiende, como se aclara en el breve texto «Sobre esta edición» incluido en cada libro de la colección, que la serie apareció originalmente como tiras diarias en la contratapa del periódico y, por lo tanto, «para esta edición los autores han editado ese material con el fin de convertirlo en páginas de historieta»[48]. En la práctica, esto significó tomar cada entrega horizontal de tres o cuatro viñetas pequeñas y

[47] Por ejemplo, Katsura, Masakazu. *I"S*, n.º 13. Buenos Aires, Ivrea, 2003.

[48] S. a. «Sobre esta edición», en Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. *El Negro Blanco*, n.º 1. Buenos Aires, Ivrea, 2006, s.p.

compaginarlas en una página vertical con entre seis y ocho viñetas (Fig. 2). Luego, esas páginas remontadas fueron organizadas en un total de setenta y cinco capítulos de extensión variable, que contaban entre ocho y doce páginas cada uno.

Fig. 2. Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. *El Negro Blanco*, n.º 1. Buenos Aires, Ivrea, 2006, s.p.

Como señala Rota, el tamaño y el contenido de una historieta, sea serializada en una revista, recopilada o publicado originalmente como libro, varía por «razones prácticas e históricas» acorde a «gustos y expectativas de los diferentes públicos lectores»[49]. Esto es importante porque el formato «influye fuertemente en lo cualitativo de las historietas (largo de la historia, técnica gráfica, género)» [50], y más importante aún, en «el ritmo de la narración», que es consecuencia directa de la periodicidad. Incluso puede ser un factor de peso en la manera en que esta es percibida por quienes detentan el capital simbólico como una mera pieza de entretenimiento o un producto cultural, como indica la diferente recepción que gozan las historietas que se venden en kioscos y las novelas gráficas comercializadas en librerías. Por eso, a menudo, cuando una historieta viaja de un país a otro, la adaptación del formato es una

[49] Rota, Valerio. *Op. cit.*, p. 124. Todas las traducciones del inglés son del autor.

[50] *Ibid.*, p. 128.

parte integral (aunque muchas veces no reconocida), del proceso de traducción de esa «especificidad cultural» a otro formato con que el público de destino esté más familiarizado[51].

El caso de *El Negro Blanco* resulta interesante porque es una suerte de traducción inversa: se toma una obra en un formato con una larga tradición en el campo de la historieta en Argentina, como es la tira diaria de periódico, y se lo adapta a otro que, al menos en el contexto del catálogo de Ivrea, se asocia a lo extranjero o importado, pero crecientemente preferido por el lectorado local. Por supuesto, esa adaptación de formato, como toda operación formal de este tipo realizada sobre una historieta, implica transformación o pérdida de información con respecto a la experiencia de lectura original. Encontramos un ejemplo claro de ello si volvemos a aquellos viejos diarios *Clarín*. La última tira de «El Loco Chávez» se publicó en la edición del miércoles 11 de noviembre de 1987. A partir del día siguiente, y hasta el 29 del mismo mes inclusive, ese espacio fue ocupado por un juego formal que comenzó con un obrero desmantelando los créditos de la tira[52], la visita de otros personajes de la contratapa como Clemente de Caloi[53] y, luego, una larga secuencia serializada durante dos semanas, en la cual los compañeros del «Loco» lamentan su partida y entrevistan al «Negro» como su reemplazante[54]. Para mantener el suspenso, esta secuencia fue publicada sin el nombre de la obra, ni los créditos de los realizadores (aunque el dibujo es de García Seijas). Recién a partir del 1 de diciembre comienza a leerse sobre la tira la leyenda *El Negro Blanco* y los nombres de los artistas (Fig. 3)[55]. Sin embargo, si comparamos con la nueva edición, está comienza recién con la tira publicada en *Clarín* cuatro días más tarde (Fig. 4)[56]. Todo lo anterior, simplemente desaparece.

Fig. 3. Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. «El Negro Blanco», en *Clarín,* n.° 15 017, 1 de diciembre de 1987, p. 80.

[51] *Ibid.*, p. 124.

[52] Trillo, Carlos y Altuna, Horacio. «El Loco Chávez», en *Clarín,* n.° 14 999, 13 de noviembre de 1987, p. 64.

[53] S.a. *Clarín,* n.° 15 002, 16 de noviembre de 1987, p. 52.

[54] S.a. *Clarín,* n.° 15 014, 28 de noviembre de 1987, p. 52.

[55] Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. «El Negro Blanco», en *Clarín,* n.° 15 017, 1 de diciembre de 1987, p. 80.

[56] Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. «El Negro Blanco»», en *Clarín,* n.° 15 020, 4 de diciembre de 1987, p. 72; Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. *El Negro Blanco*, n.° 1. Buenos Aires, Ivrea, 2006, s/p.

EL NEGRO BLANCO
Guión CARLOS TRILLO-Dibujo ERNESTO GARCIA
NEGRO
NO HEAS ESTUPIDO ANIBAL, ESTABA TAN CONCENTRADO QUE NO QUISE INTERRUMPIR

Fig. 4. Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. «El Negro Blanco»», en *Clarín,* n.° 15 020, 4 de diciembre de 1987, p. 72.

Ya entrando en la versión de Ivrea de *El Negro Blanco*, como señalé arriba, quien estuviera familiarizado con el catálogo de la editorial de manga la asimilaba la edición a los títulos japoneses de la casa. Lo cual era, ulteriormente, lo que buscaban Oberto y García Valdearena, cuyos lectores deseados eran aquellos que ya eran sus clientes habituales. En este sentido, antes que nada, la selección de formato dice algo de la mirada comercial: ellos no buscaban apelar a un público lector de historieta argentina, mayormente ajeno a su catálogo (casi por completo nipón), sino acercar esta tira costumbrista a su base de lectores de manga. Tiras «que, paralelamente y durante el mismo periodo de tiempo, aparecieron en la revista dominical del diario»[57], fueron incorporadas tanto como material extra al final de algunos de los libros como insumo para elaborar las páginas separadoras que inauguran cada nuevo capítulo (Fig. 5). Ambas prácticas son comunes dentro de *tankōbon* japonés.

Sin embargo, la adaptación de *El Negro Blanco* resulta no estar tan asociada al manga ni a Oberto, sino a un proceso aún más complejo y mediado. Si bien el citado texto introductorio «Sobre esta edición» refiere a la publicación original en *Clarín*, implicando que el remontado fue exclusivo y nuevo para la edición de Ivrea, esta no es la historia completa. Anteriormente, ya se había publicado la historieta de Trillo y García Seijas en formato vertical en Italia bajo el nombre «Bruno Bianco» dentro del semanario *Lanciostory* (1975-2009/2010-presente) de Eura, la editorial gemela de Ediciones Récord de Scutti, así como en otras revistas de la misma casa, incluyendo la versión italiana de *Skorpio* (Fig. 6). A diferencia de la edición argentina, esta sí recopila las tiras publicadas en *Clarín* entre el 1 y el 4 de diciembre de 1987 y hasta reutiliza la tira del desmotando de «El Loco Chávez», ahora invertido en su sentido como la construcción previa al inicia de «Bruno Bianco»[58].

[57] S.A. «Sobre esta edición», en Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. *El Negro Blanco*, n.º 1. Buenos Aires, Ivrea, 2006, s.p.

[58] Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. «Bruno Bianco», en *Skorpio*, n.° 22 (supl.) (1995), p. 11.

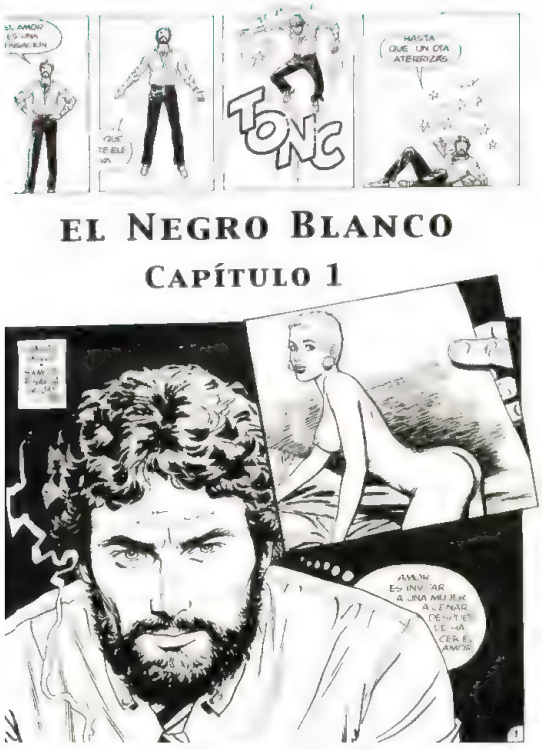



Fig. 5. Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. *El Negro Blanco*, n.º 1. Buenos Aires, Ivrea, 2006, s. p.

Debido a que la serialización argentina e italiana fue paralela, y teniendo en cuenta el método de producción Récord, bien establecido para los tiempos en que se publicó esta historieta[59], no cabe duda de que Trillo y García Seijas produjeron originalmente la serie con estas dos modalidades de publicación simultáneas en mente. Una historieta que el lector del matutino argentino leyó como tira, pero que fue concebida desde el comienzo como páginas verticales para las revistas europeas de Eura. En cuanto a la omisión de las primeras viñetas en la edición de Ivrea, puede inferirse que la decisión fue tomada para darle un comienzo más limpio a la serie, ya que las mismas cumplían el objetivo dentro del periódico de establecer una continuidad con la reciente y muy exitosa «El Loco Chávez», lo cual no tenía sentido en una edición nueva y autocontenida, más teniendo en cuenta lo citado acerca de la mala relación entre Trillo y Altuna.

Todos estos esfuerzos editoriales, sin embargo, no fueron suficientes. La apuesta de Ivrea que, en lugar de optar por una selección de los episodios más memorables, se la jugó por publicar todo lo previamente aparecido en Argentina en diez libros, probó ser demasiado ambiciosa. Ante la ausencia de cifras de ventas, el fracaso comercial de *El Negro Blanco* debe ser interpretado a partir de su cadencia errática de publicación. Si bien originalmente se aspiraba respetar una periodicidad mensual, eventualmente la serialización terminó demo-

[59] Vázquez, Laura. *Op. cit.*, p. 221.

rándose desde septiembre 2006 hasta febrero 2009. Para entonces, Ivrea había abortado casi por completo el plan editorial para diversificar su catálogo con historietas de producción nacional. Con excepciones aisladas, la casa no volvería a publicar cómics argentinos, abocándose por completo al manga que le había dado su éxito inicial.

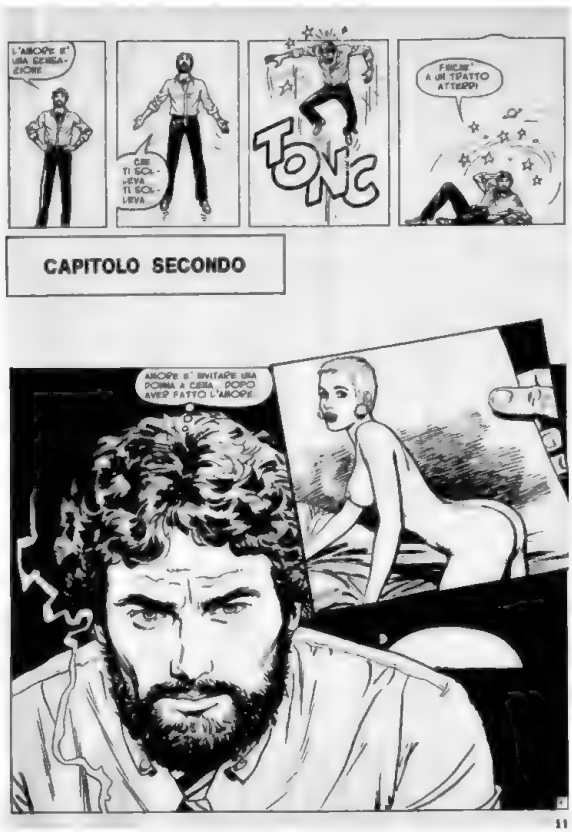



Fig. 6 Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. «Bruno Bianco», en *Skorpio*, n.° 22 (supl.) (1995), p. 11.

## Conclusiones

Quien observe la foto de la historieta argentina durante la última década del siglo xx verá la crisis terminal de una industria cultural octogenaria. La política económica del gobierno de turno, orientada al comercio internacional en detrimento de la producción local, dio el embate final a un campo editorial ya debilitado por sucedáneas crisis al incentivar la importación irrestricta de libros importados desde España y México. Cómics que, además, corrían con la ventaja comparativa de contar con adaptaciones televisivas y cinematográficas que atraían la atención de un público lector orientado al consumo multimedia. Si bien esta coyuntura era producto de cambios que venían dándose en el medio desde hacía al menos treinta años, las grandes casas de la edad industrial de la historieta argentina permanecieron impávidas al aferrarse a un «habitus» forjado en condiciones de producción muy diferentes.

Leandro Oberto y Pablo Ruiz fundaron Ivrea con la misión explícita de revertir esta tendencia. A contramano de la época, construyeron un gran triunfo comercial gracias a la glocalización exitosa del fenómeno mundial del manga, primero, con su revista *Lazer* y, luego, con una línea de cómic japonés de edición nacional que logró competir a la par con los libros importados desde Europa. A pesar de ser hoy mayormente conocida como una editorial de manga, desde el comienzo los editores buscaron aplicar esa misma filosofía en diferentes intentos por diversificar su catálogo con producción propia, en forma de revistas y antologías a fines de los años noventa y como toda una línea de libros creados por artistas argentinos entre 2006 y 2009.

Como demuestra el análisis de su edición de *El Negro Blanco*, Ivrea volcó todo su *know-how* al servicio de la publicación del rescate de una tira diaria nacional. Por un lado, se resaltó en anuncios y en el diseño mismo de las portadas lo picaresco de la comedia de enredos, así como la sexualización de las mujeres protagonistas en una estrategia publicitaria que había resultado exitosa en el caso de series niponas de similar tono. En cuanto a lo formal, la obra originalmente publicada como una tira de tres viñetas diarias fue remontada en tomos de cien páginas en un formato bautizado como Lazer, el mismo que utilizaba Ivrea contemporáneamente para editar manga. Producto de este proceso, partes específicas de la historieta fueron omitidas (como la transición con «El Loco Chávez») y la experiencia de lectura fue transformada sustancialmente.

Es evidente que Oberto y el coordinador editorial, García Valdearena, desplegaron todas las estrategias editoriales y comerciales que resultaron exitosas a la hora de publicar manga sobre su edición de la historieta argentina, resaltando los puntos tonales y temáticos en común y optando por un formato que asimilaba, en las bateas de kioscos de diarios y en los estantes de la biblioteca, a la obra vernácula con el resto de sus lanzamientos nipones. Sin embargo, el hallazgo de la edición italiana contemporánea con la publicación original en *Clarín* demuestra que el remontado de las viñetas, su división en capítulos, etcétera, obedeció más a la necesidad de adaptar la tira al formato de los semanarios europeos que del *tankōbon* japonés. En todo caso, puede interpretarse como una decisión comercial ocultar esta mediación del Viejo Mundo, resaltando en su lugar el trabajo editorial de Ivrea como un capital simbólico frente a su público lector de manga. En este sentido, si bien podemos constatar en los términos propuestos por Rota que existió una transformación sustantiva de la experiencia de lectura de *El Negro Blanco*, este experimento orientado a atraer lectores de manga se quedó corto y no fue tan osado como, por ejemplo, la mencionada línea de cómics argentinos de estilo manga.

¿Por qué el lectorado argentino no respondió como deseado a la apuesta editorial del rescate? La publicación y promoción de la serie delata que Ivrea no estaba buscando apelar al público original de la historieta, sino que aspiraba seducir especialmente a su clientela habitual que, en líneas generales, era un lector neto de manga. Un lectorado que, evidentemente, no se sintió interpelado por la (casi) favorita historieta argentina de Leandro Oberto. Dado que tampoco respondieron positivamente a los mangas argentos de Leonardo, Coronel y Luque, no parece ser que la causa del fracaso comercial haya sido no haber

asimilado aún más a *El Negro Blanco* al resto de su catálogo japonés. Los chicos y chicas que compraban los productos de Ivrea solo querían manga y, desde entonces, solo manga le siguieron vendiendo.

## Bibliografía


Accorsi, Andrés. «La crisis de la historieta argentina», en *Comiqueando*, n.° 18 (1995), pp. 11-14.

—«Comic Clips», en *Comiqueando*, n.° 50 (2001), p. 6.

Acevedo, Mariela. *Sextualidades gráficas. Sexuación del lenguaje y expresiones de la diferencia sexual en revista* Fierro (1984-1992/2006-2015) [tesis doctoral]. Universidad de Buenos Aires, 2019. Disponible en http://repositorio.sociales.uba.ar/items/show/1042

Armada, Walter. «Justicieros a-go-go», en *Power Magazine*, n.° 1 (2008), pp. 7-12.

Artigas, Pepe. «Manga y pampa», en *Lazer*, n.° 44 (2007), pp. 36-37.

Belini, Claudio y Korol, Juan Carlos. *Historia económica de la Argentina en el siglo xx.* Buenos Aires, Siglo xxi, 2012.

Bernabé, Marc. «Estadísticas Manga 2023», en *MangaLand*, 2 de enero de 2024. Disponible en http://www.mangaland.es/2024/01/estadisticas-manga-2023/

Bourdieu, Pierre. *Intelectuales, política y poder.* Buenos Aires, Eudeba, 2007.

Brienza, Casey. *Manga in America. Transnational book publishing and the domestication of Japanese comics*. Londres, Bloomsbury, 2016.

Coronel, Sergio. *Automatik Kilombo*. Buenos Aires, Ivrea, 2007.

Hildebrandt, Javier. «Entrevista a Alejo G. Valdearena (parte 1)», en *Comiqueando Online*, 11 de julio de 2014. Disponible en https://www.comiqueando.com.ar/notas/entrevista-a-alejo-g-valdearena-parte-1/

Katsura, Masakazu. *I"S*, n.º 13. Buenos Aires, Ivrea, 2003.

Labra, Diego. «"¡Si no lo tenemos, no existe!": El surgimiento de las comiquerías en Buenos Aires y una globalización de segunda mano (1988-2001)», en *Prácticas de Oficio. Investigación y reflexión en Ciencias Sociales*, n.° 30 (2023), pp. 97-114.

Malone, Paul. «The Manga Publishing Scene in Europe», en Johnson-Woods, Toni. *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Nueva York, Continuum, pp. 315–331.

Martínez, Rodrigo. «Pablo Muñoz: no se equivoca el que nada hace...», en *Tinta de historieta*, 11 de mayo de 2009. Disponible en https://web.archive.org/web/20130502175234/http:/www.tintadehistorieta.com.ar/2009/05/pablo-munoz-no-se-equivoca-el-que-nada.html

Meo, Analía Lorena. «Anime y consumo en Argentina en las páginas de *Clarín*, *La Nación* y *Página 12* (1997-2001)», en *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, n.° 74 (2019), pp. 109-122.

Oberto, Leandro. «Lazer Mail», en *Lazer*, n.° 12 (1999), pp. 30-33.

—«Hace años que los comics han dejado de ser un entretenimiento masivo...», en *Lazer*, n.° 15 (1999), p. 62.

—«Lazer Mail», en *Lazer*, n.° 36 (2005), pp. 62-66.

—«Editorial», en *Ultra*, n.° 2 (2000), p. 2.

—«Editorial», en *Ultra*, n.° 4 (2000), p. 2.

Redacción Clarín. «Entrevista con Leandro Oberto, editor de Lazer. El gurú del manga y el animé», en *Clarín*, 23 de agosto de 2000. Disponible en https://www.clarin.com/sociedad/guru-manga-anime_0_HJjGmcxCYx.html

—«Porteños en el mundo del cómic japonés», en *Clarín*, 18 de junio de 2007. Disponible en https://www.clarin.com/sociedad/portenos-mundo-comic-japones_0_Sy4WXceyAKx.html

Robertson, Roland. «Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity», en Featherstone, Mike, Lash, Scott y Robertson, Roland. *Global Modernities*. Londres-California, Sage Publications, 1995, pp. 25–44.

Rota, Valerio. «Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats», en Zanettin, Federico (ed.). *Comics in Translation*, Londres-Nueva York, Routledge, 2014, pp. 122–49.

S.a. *Clarín*, n.° 15 002, 16 de noviembre de 1987, p. 52.

S.a. *Clarín*, n.° 15 014, 28 de noviembre de 1987, p. 52.

S.a. «Mega-encuesta '94», en *Comiqueando*, n.° 8 (1994), pp. 9-32.

S.a. «Editorial Ivrea obtuvo la licencia para distribuir los comics de Image/Top Cow en España», en *Lazer,* n.° 12, (1999), p. 7.

S.a. «Comics argentinos?!», en *Lazer*, n.° 37 (2006), pp. 40-41.

S.a. «El Negro Blanco», en *Lazer,* n.° 39 (2006), p. 9.

S. a. Chibi Japan Weekend 2014 - Entrevista a Leandro Oberto (Ivrea) [vídeo]. Nueve, en *Youtube*, 9 de febrero de 2014. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=txvj79o-haC4

Santiago Iglesias, José Andrés. «Berliac y el *gaijin gekiga*. Una perspectiva mangaesca», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.° 15 (2010), pp. 31–51.

Trillo, Carlos y Altuna, Horacio. «El Loco Chávez», en *Clarín,* n.° 14 999, 13 de noviembre de 1987, p. 64.

Trillo, Carlos y García Seijas, Ernesto. «El Negro Blanco», en *Clarín,* n.° 15 017, 1 de diciembre de 1987, p. 80.

—«El Negro Blanco», en *Clarin,* n.° 15 020, 4 de diciembre de 1987, p. 72.

—«Bruno Bianco», en *Skorpio*, n.° 22 (supl.) (1995).

—*El Negro Blanco*, n.º 1. Buenos Aires, Ivrea, 2006.

—*El Negro Blanco*, n.º 3. Buenos Aires, Ivrea, 2006.

Vázquez, Laura. *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Buenos Aires, Paidós, 2010.

Von Sprecher, Roberto. «Desarrollo del campo de la historieta argentina. Entre la dependencia y la autonomía», en *Diálogos de la comunicación. Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social*, n.° 78 (2009), pp. 1-10.

# Resistencias y contradicciones del derrotado en la novela gráfica *El arte de volar* de Antonio Altarriba y Kim

# *Resistances and Contradictions of the Defeated in the Graphic Novel* El arte de volar *by Antonio Altarriba and Kim*


**Malen Biedma Amado**

Universidad de Buenos Aires

Licenciada en Letras, adscrita a la Cátedra de Literatura Española III de la UBA entre junio de 2021 y junio de 2023, investigadora asesora en el proyecto de investigación UBACyT («Utopía y contracultura: disidencia y Estado en la literatura española de la Edad de Plata y de la Transición») desde octubre de 2023 hasta la actualidad. El presente artículo fue presentado como ponencia en 2022. Otro artículo, «Procesos testimoniales y memoriales: contradicciones y reconstrucciones del testigo en la novela gráfica *Los surcos del azar* de Paco Roca», se encuentra publicado en el vol. 13, n.º 22 de la revista Recial del CIFFYH de la UNC.



**Fecha de recepción:** 9 de enero de 2024

**Fecha de aceptación definitiva:** 30 de abril de 2025

**DOI:** 10.37536/cuco.2025.24.2416

## Resumen

En la novela gráfica *El arte de volar* (2009) de Antonio Altarriba y Kim, se narra la vida y el testimonio *post mortem* de su protagonista. El cómic reconstruye de forma evocativa las vivencias y la caída de Antonio Altarriba padre: luchó en el bando republicano durante la guerra civil española, tuvo que exiliarse a Francia luego de la derrota y regresar tras unos años a la España franquista. En nuestro trabajo intentaremos relativizar dicha caída y observar la constitución paradójica del derrotado.

También examinaremos la dimensión colectiva de los sucesos vividos por el protagonista, ya que estos son comunes a todos aquellos vencidos de la guerra, los exiliados y los que debieron silenciarse durante el franquismo. En este sentido, estudiaremos la «memoria subterránea» expresada en la historieta y los motivos por los cuales no solo el contexto dio lugar a obras que restituyen la memoria histórica de estos hechos, sino también por qué este medio artístico fue uno de los más elegidos para retratar este tipo de historias. Con este propósito, ahondaremos en sus particularidades y en la cercanía de la obra trabajada con la corriente del *cómix underground*.


**Palabras clave:** Antonio Altarriba, cómix underground, guerra civil española, memoria colectiva subterránea, vencidos.


## Abstract

The graphic novel *El arte de volar* (2009) by Antonio Altarriba and Kim narrates the life and post-mortem testimony of its protagonist. The comic vividly reconstructs the life experiences and downfall of Antonio Altarriba senior: he fought on the Republican side during the Spanish Civil War, had to go into exile to France after the republicans' defeat and return to Franco's Spain a few years later. This article will try to relativise this fall and observe the paradoxical constitution of the defeated.

It will also examine the collective dimension of the events experienced by the protagonist, as similar narratives are common among those who were defeated in a war, in this case, the exiles and those who had to be silenced during the Franco regime. In this sense, we will study the "underground memory" expressed in the comic strips and how revising the background allows these works to restore the historical memory of these events, while showing why this artistic medium was the preferred one to portray this type of stories. To this end, we will delve into its peculiarities and the proximity of the work with the current of "underground comix".


**Keywords:** Antonio Altarriba, Spanish Civil War, underground collective memory, underground comix, defeated.

## Cita bibliográfica

Biedma Amado, Malen. «Resistencias y contradicciones del derrotado en la novela gráfica *El arte de volar* de Antonio Altarriba y Kim», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 24 (2025), pp. 108-128.

## Introducción

La novela gráfica *El arte de volar* publicada en 2009, escrita por Antonio Altarriba e ilustrada por Kim, conforma un díptico con *El ala rota*, cuya publicación fue posterior (2016). Ambas obras recuperan las vidas del padre y de la madre del escritor respectivamente, quienes, de distintas formas, vivieron la guerra civil española y la posterior dictadura. En el caso del padre, luchó en el bando republicano, tuvo que exiliarse y luego retornar como derrotado a España; mientras, la madre trabajó para el capitán Juan Bautista Sánchez González quien, a favor de la monarquía, conspiró contra Franco en los años posteriores a la instauración del régimen. Las dos historietas retoman el olvido y el silencio tanto de quienes pelearon por la República como de las mujeres que fueron invisibilizadas por no ser parte activa de la guerra. Nuestro trabajo se enfocará en el primer cómic, ya que es de nuestro interés abordar particularmente la representación de los vencidos de la guerra y su restitución en la memoria colectiva. En este sentido, *El arte de volar* es la primera obra de Altarriba en recuperar esta clase de hechos, aunque no ha sido la primera ni la única historieta en hacerlo. Efectivamente, la novela gráfica *Un largo silencio* (1997) de Miguel Gallardo no solo es considerada la primera en narrar este tipo de eventos olvidados y acallados, sino que también lo hace en clave autobiográfica. De igual manera que en *El arte de volar*, aquí el hijo/autor le presta su voz a su padre/derrotado y es este último quien, en primera persona, da cuenta de su propia historia de supervivencia[1]. Obras de este carácter, entonces, no fueron excepciones. Al contrario, a principios de siglo XXI, la narrativa en torno a los derrotados de la guerra civil española y también las vivencias en la dictadura y el exilio encontraron en este medio artístico un lugar de expresión.

Este *boom* podemos entenderlo a partir de diversas causas. En principio, el contexto social y político es fundamental para dar lugar a este tipo de obras. En este sentido, Yusta explica que, si bien antes de «los años de la memoria histórica» el pasado se había puesto en discusión, no tuvo la misma trascendencia. Por ejemplo, durante la Transición hubo aperturas de fosas comunes del franquismo, pero no tuvieron el mismo alcance ni el mismo tratamiento que a principios del siglo XXI, más bien fueron «actos semiclandestinos, casi vergonzantes, de obstrucciones administrativas o incluso de oposiciones abiertas»[2]. En cambio, en los años dos mil la apertura de dichas fosas fue un detonador fundamental para la «catarsis

[1] Para un análisis en conjunto de las obras *El arte de volar* y *Un largo silencio*, consultar los siguientes artículos: Fernández de Arriba, David. «La memoria del exilio a través del cómic. *Un largo silencio*, *El arte de volar* y *Los surcos del azar*», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 4 (2015), pp. 7-33; Sánchez Zapatero, Javier. «La memoria de la guerra civil en viñetas: *El arte de volar* y *Un largo silencio*», en *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, n.º 25 (2016), pp. 1081-1095. Para otros estudios sobre *El arte de volar*: García Navarro, Carmen. «*Maus* y *El arte de volar*: dos representaciones paradigmáticas del universo concentracionario», en *Quaderns de Filologia: Estudis Literaris*, n.º 21 (2016), pp. 67-82; Guiral, Antonio. *El arte de volar. Instrucciones de uso*. Alicante, Edicions de Ponent, 2012; Lough, Francis. «La representación del pasado en *El arte de volar* de Antonio Altarriba y Kim», en Rossi, Maura (coord.). *La lingua transispanica del trauma: violenza di Stato e narrazione tra Spagna e America Latina*. S.l., Universidad de Padua, 2020, pp. 265-282.

[2] Yusta Rodrigo, Mercedes. «El pasado como trauma. Historia, memoria y "recuperación de la memoria histórica" en la España actual», en *Pandora*, n.º 12 (2014), p. 6.

colectiva» que se generó en esos años y que se vio expresada en la explosión de las demandas memoriales y de la presencia de la guerra, la dictadura y la voz de los vencidos en el espacio público. En esos años, otra medida que acompañó el proceso de recuperación memorial fue el impulso de la Ley de la Memoria Histórica. Dicha ley «surge en un momento de madurez democrática en el que la sociedad española está particularmente sensibilizada con los efectos de las dictaduras y las agresiones contra los Derechos Humanos»[3]. Es preciso mencionar que, si bien la ley continuó vigente, en los años posteriores a su sanción (tras el arribo de Mariano Rajoy a la presidencia) se detuvo su implementación y se recortó el presupuesto. Ante este panorama, varias comunidades autónomas de España aprobaron sus propias leyes autonómicas de memoria. Esta iniciativa que, en general, tuvo lugar entre los años 2017 y 2019, fue acompañada también a nivel nacional: en el año 2020, el gobierno de Pedro Sánchez impulsó un anteproyecto de Ley de Memoria Democrática que entró en vigor en octubre de 2022 y reemplazó a la Ley de Memoria Histórica. De todas maneras, se está advirtiendo, actualmente, sobre el retroceso en materia de derechos humanos, ya que se teme que esta nueva ley sea derogada en algunas comunidades autónomas, como sucedió en Aragón en febrero de 2024.

Más allá, entonces, de las idas y venidas en cuanto a materia de derechos humanos y de la suspensión de la Ley de Memoria Histórica durante el gobierno del Partido Popular, a comienzos del siglo xxi el interés general por reivindicar la memoria de los vencidos y damnificados por el franquismo fue muy significativo y se manifestó en la cultura, especialmente, a través del cómic. Pero, ¿por qué este medio fue tan seleccionado? Otra causa son sus particularidades. La historieta genera un efecto de oralidad gracias al uso de onomatopeyas y, especialmente, del bocadillo, un soporte del cual se vale la «memoria subterránea» para transmitirse. En términos de Pollak, la «memoria subterránea» sobrevive en la clandestinidad y casi desde el silencio, ya que se transmite en ámbitos familiares o en asociaciones afectivas, políticas o ambas, a diferencia de la «memoria colectiva organizada», es decir, una memoria estatal, dominante y oficial que utiliza el discurso nacional para legitimarse[4].

Asimismo, el tiempo se formula de una manera distinta (y exclusiva) a como lo hace en otros medios artísticos: «¡En el cómic el pasado es algo más que recuerdos y el futuro es algo más que un puñado de posibilidades! Pues tanto el pasado como el futuro son reales y visibles a nuestro alrededor»[5]. Gracias a su estructura en viñetas, es decir, al pasaje de una viñeta a otra y a su distribución y convivencia en la página, logra que el presente, el pasado y el futuro se combinen y entrelacen en un mismo espacio. De este modo, se puede generar un panorama temporal más amplio e incluyente que, por un lado, visibilice el silencio prolon-

[3] Varillas, Rubén. «La memoria gráfica española y la memoria recuperada», en Scarcella, Alessandro, Darici, Katiuscia y Favaro, Alice (coords.). *Historieta o Cómic. Biografía de la narración gráfica en España*. Venezia, Edizioni Ca´Foscari, 2017, p. 113.

[4] Para más información sobre la relación entre el cómic y la memoria histórica, las particularidades de este medio y su origen e historia, véase: Fernández de Arriba, David (coord.). *Memoria y viñetas. La memoria histórica en el aula a través del cómic*. Valencia, Desfiladero Ediciones, 2019.

[5] McCloud, Scott. *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona, Ediciones B, 1995, p. 104.

gado durante tantos años y, por otro, facilite la actualización de hechos pasados (y acallados) en el presente de la lectura donde buscan su reivindicación.

Asimismo, es importante comprender el costado rupturista y de denuncia político-social que tuvo en sus inicios el cómic y que, de forma irregular, continuó teniendo. Como explica Altarriba, a lo largo del siglo XIX las historietas denunciaban por medio del humor satírico la corrupción y la inconformidad política y social. A fines del siglo XIX y principios del XX:

> impulsado por la fuerte corriente moralizante que atraviesa occidente, el medio se desliza hacia una explotación mayoritariamente infantil. [...] Cuando a partir de los años sesenta Europa conecta viñeta y subversión sólo cierra un largo paréntesis de seis o siete décadas en las que el cómic se vio invadido por contenidos ejemplares o de simple entretenimiento[6].

La etapa *underground* que surge en los años setenta tendría, entonces, su correlato con este uso de la historieta un siglo antes. Asimismo, podemos pensar una correlación, al menos en parte, entre este tipo de cómic y la utilización más actual del medio, ya que tanto el cómic *underground* como las historietas sobre la guerra civil intentan en su contenido y su forma expresar lo que estaba vedado. En *El arte de volar* podemos observarlo, por ejemplo, en el estilo de Kim quien recibe influencias del *cómix underground* surgido en EE. UU en los años sesenta, como respuesta a la cultura oficial de ese entonces y que llega a España en los setenta. Este tipo de cómic marginal se aparta del canon y reivindica el uso de «la ironía, el exceso, la distorsión, la crítica y la complicidad con el espectador»[7]. La utilización de lo grotesco y de lo satírico es propia de Kim, como puede verse en su serie *Martínez el Facha*. Su estilo también se ve en *El arte de volar*, aunque se encuentre atenuado por su adaptación al guion y al realismo que este pide. Por ejemplo, la violencia y el sexo que forman parte del dibujo *underground* están presentes en la historieta, pero, al mismo tiempo, la tragedia constante no está exagerada ni exhibida de modo truculento. También es importante mencionar que lo autobiográfico es propio del movimiento del *cómix*: «Es un elemento clave dentro del concepto más amplio de la novela gráfica, un campo dentro de los cómics en el que se valora sobre todo la voz personal»[8]. Este uso se reitera en el díptico conformado por *El arte de volar* y *El ala rota*, ambos dibujados por Kim. Entonces, más allá de las adaptaciones, la vertiente *underground* de la que proviene el dibujante se observa en su estilo y en el tipo de historieta que se está ilustrando, ya que en clave autobiográfica es como Altarriba narra la historia de su padre.

De todas formas, la marginalidad y el desprestigio que lo rodeaban en el pasado ya no lo hacen en el presente. Este cambio en su recepción está asociado a los nuevos usos que, en

[6] Altarriba, Antonio. «Cuando los tebeos fueron progres», en *Tebeosfera*, n.º 3 (2008). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/cuando_los_tebeos_fueron_progres.html

[7] Dopico, Pablo. «Esputo de papel. La historieta "underground" española», en *Arbor. Ciencia, pensamiento y cultura*, vol. 187, n.º 2 (2011), pp. 169-170.

[8] Campbell, Eddie. «La autobiografía en el cómic. Una muy breve introducción a un tema muy extenso, visto desde una bicicleta en marcha», en García, Santiago (coord.). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid, Errata naturae, 2013, p. 27.

tanto «objeto social», posee el cómic. En este sentido, García explica que el término «novela gráfica» nace para nombrar a un cómic adulto moderno que se diferencia del cómic de consumo tradicional, aunque esta nueva denominación no surge sin rechazos: esto podría indicar una «tensión implícita» entre su origen en la cultura de masas y su búsqueda de consagración. Es decir, la inevitabilidad de ser «un producto sospechoso para la tradición». Entonces, si bien el proceso de culminación de la novela gráfica se da con el formato en tomo, sin haber pasado antes por la publicación seriada y fragmentada, no es esto lo que la define. Más bien, lo que la distingue es que se encuentra «habilitada» a representar temas «serios» e incorporar la instancia del testimonio en la estructuración de su relato y que su llegada, a través de grandes empresas, es a un público general no necesariamente especializado. En este aspecto, el nuevo cómic para adultos surgido en España en los años setenta del siglo xxi[9], con su regreso al pasado y a la tradición adulta para diferenciarse del cómic de acción juvenil, y con la búsqueda, muchas veces, de un contenido alternativo (como continuidad del *underground*) es crucial en el surgimiento de la novela gráfica. Además, la legitimidad y alcance que ganó el medio en estos últimos años dan cuenta también de su preferencia por parte de los autores para recuperar la memoria de las víctimas del franquismo.

## La búsqueda del ideal: entre la imaginación y la objetivación

El cómic empieza por el momento final del protagonista y retoma, a partir de ese punto y de modo evocativo, el comienzo de su vida. Si bien la historia avanza de manera cronológica, desde su niñez hasta el día de su muerte, esta aparente linealidad está atravesada por la doble caída: por un lado, la de la cuarta planta del geriátrico, es decir, la de su último presente que da pie al relato; por otro, el declive de su vida colmada de obstáculos y reveses (su pasado rememorado). Esto se refleja con claridad en las portadas de los capítulos: los títulos de cada uno de ellos remiten tanto al momento del suicidio (tercera planta, segunda planta, etc.) como a los años de vida (1910-1931, etc.). La caída del geriátrico dividida en cuatro partes se asimila al derrumbamiento en vida de Antonio, estructurado también en cuatro partes. Estas últimas parecen marcadas por la caída de la utopía, por una crisis ideológica que encuentra su correlato en el campo semántico del vuelo. Asimismo, los subtítulos podemos dividirlos en pares[10]: el primer par («El coche de madera» y «Las alpargatas de Durruti») da cuenta de forma metonímica del perseguimiento de la utopía; el segundo («Galletas amargas» y «La morada del topo»), de la pérdida del ideal y la depresión que socava al personaje. Dada la relación entre estos elementos y un pensamiento o sentimiento ligado al ideal, hablaremos de símbolos para aludir a los objetos señalados a lo largo del artículo: «La suerte de imágenes que solemos llamar símbolos son una categoría de íconos. Son las imá-

[9] Para más información sobre el surgimiento, apogeo y crisis del cómic adulto, consultar: Lladó, Francesca. *Los cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)*. Barcelona, Glénat, 2001.

[10] El cómic fue reimpreso en 2016 bajo la editorial Norma Editorial. En esta última edición los títulos y subtítulos de los capítulos están invertidos. Nuestro artículo trabaja con la primera edición.

genes que usamos para representar conceptos, ideas y filosofías»[11]. La historieta y la vida del personaje están atravesados por la ideología y los elementos mencionados en las portadas de los capítulos, como otros que tomarán relevancia a lo largo del cómic, que remiten a esa búsqueda y a su desencuentro. Las ideas encuentran su representación de forma constante en las cosas, personas y situaciones que rodean a Antonio. Por lo tanto, hablaremos de símbolos, entendiendo por ello que la carga conceptual e ideológica está presente en todo.

En cuanto al primer par de capítulos, tanto el coche como las alpargatas son elementos que, en la primera mitad de vida de Antonio, reflejan la búsqueda del ideal y entran, especialmente el primero, en relación directa con el vuelo. El auto de madera construido con Basilio es el primer objeto surgido por la necesidad de huir de su realidad, es el primer dispositivo que encierra el sueño y, a su vez, lo inalcanzable de este. Esto se puede observar, por ejemplo, en la secuencia de viñetas donde se contrasta la realización del sueño solo posible para algunos pocos (representado por el hijo de Don Jacinto, el más poderoso de Peñaflor, conduciendo el Hispano Suiza) y la idealización de un sueño, pero no su concreción (simbolizada por el cielo, los pájaros y solo las cabezas de Antonio y Basilio, que sueñan con su imaginación). Sin embargo, las imágenes posteriores que muestran el auto terminado reflejan el empeño del sueño: si bien la concreción no es total (el coche no funciona), la fantasía lo pone en marcha[12]. Para nosotros, esta acción contrarresta la falta de acceso a los propios deseos y esta resistencia es una marca que, con mayores o menores posibilidades de materialización, el protagonista intentará llevar a cabo a lo largo de su vida.

De hecho, si bien la ruptura del sueño aparece de forma brutal con la muerte de Basilio, también se rehace y se concreta, en primer lugar, cuando, gracias a su imaginación, Antonio consigue su carnet de conducir y, en segundo lugar, cuando logra, finalmente, manejar un Hispano Suiza. En este último caso, la realización también aparece signada por lo aéreo, ya que al auto se le suman alas y Antonio se considera a sí mismo un «especialista en vuelo automovilístico»[13]. En este punto la semántica del vuelo no se condensa solamente en el plano de la idealización, sino que además alcanza el plano de lo real como una encarnación de la resistencia.

En el caso de las alpargatas, estas son la cifra del ideal y de su lucha. Si bien no entran en relación directa con la semántica del vuelo, sí aparecen asociadas a la dimensión de lo mágico y de la persecución de las ideas. Son un símbolo de la lucha no solo de Antonio, sino de todos aquellos que, como él, lucharon por la causa republicana: están bautizadas con el nombre de Durruti, referente anarquista de la guerra civil española, y luego con el de Vicente, compañero combatiente de Antonio. Es importante destacar que esta presencia del anarquismo se muestra de forma reiterada y significativa en la vida del protagonista. Por ejemplo, lo vemos a él y a sus compañeros participar del IV Congreso de la CNT, como así también en los debates que tenían lugar entre los habitantes de la pensión de doña Carlota.

[11] McCloud, Scott. *Op. cit.*, p. 27.

[12] Altarriba, Antonio y Kim. *El arte de volar*. Alicante, Ediciones de Ponent, 2009, pp. 29 y 31.

[13] *Ibíd.*, p. 68.

Si bien el evento de la CNT sirvió para unificar al anarcosindicalismo, la diversidad ideológica y de relaciones políticas de las organizaciones libertarias, que en parte se observa en las tertulias desarrolladas en la pensión, «es uno de los elementos que mejor explica los enfrentamientos, escisiones y problemas políticos que, surgidos en el movimiento durante la II República, culminaron en la Guerra Civil»[14]. Estas distancias y diferencias también podemos observarlas en el viaje que realiza Antonio con Mariano y su familia durante la guerra: este último se indigna y enoja por el modo de vida que llevaban los defensores de la República en Barcelona («tomamos el poder y lo primero que hacemos es imitar el comportamiento de los burgueses»[15]) y lo contrasta con la vida «según los ideales revolucionarios»[16] de la colectividad anarquista en Alcañiz, adonde decide llevar a su familia momentáneamente. Aquí aparece, de hecho, otro elemento importante del anarquismo: la organización en colectividades autogestionadas que buscaron llevar a cabo la idea de comunidad libertaria a través de la abolición del dinero y la expropiación de tierras y bienes[17].

Si bien aparecen estas contradicciones o disonancias, también la causa en común unifica e impulsa, como ya dijimos, a la lucha en conjunto. Por ejemplo, la dimensión colectiva que encierran las alpargatas de Durruti se refleja en la presentación de dicho objeto: es un amuleto que simboliza la unión entre «los renacidos» (al igual que los anillos como distintivo de esa «alianza de plomo»)[18]. En relación con este objeto, es importante señalar el pasaje de bando de Antonio, es decir, cómo llega al otro lado[19]. En esa instancia, él debe despojarse de su calzado para cruzar el terreno y llegar a destino. Este despojamiento, en cierto modo, puede ser leído como una reformulación de los pasos de Antonio que necesita de esa desnudez para luego vestirse con el símbolo de su lucha. Las alpargatas de Durruti y los pies del protagonista funcionan como metáfora del camino perseguido por este último y también, como contraparte de la cabeza, muestran la mayor posibilidad de concreción de sus ideales.

Asimismo, los pies/ideales también sirven de impulso y guía, por ejemplo, en las viñetas posteriores a la muerte de Vicente, donde las alpargatas muestran su carácter de amuleto.

---

[14] Tavera, Susanna. «La historia del anarquismo español: una encrucijada interpretativa nueva», en *Ayer*, vol. 45, n.º 1 (2002), p. 31.

[15] Altarriba, Antonio y Kim. *Op. cit.*, p. 66.

[16] *Idem*.

[17] Para profundizar en la organización de las colectividades durante la guerra civil en Aragón, comunidad autónoma a la que pertenece Alcañiz, consultar el siguiente trabajo: Catalán Casas, Rafael. *La revolución social en Aragón (1936-1938)*. Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2016. Para más información sobre el anarquismo en España: Casanova, Julián (coord.). *Tierra y libertad. Cien años de anarquismo en España*. Barcelona, Crítica, 2010; Termes, Josep. *Historia del anarquismo en España (1870-1980)*. Barcelona, RBA, 2011.

[18] Si bien es real la convivencia con la Centuria Francia, tanto las alpargatas de Durruti como los anillos de plomo son elementos ficticios. Para más información consultar el capítulo «La invención del vuelo de Altarriba y Kim», en el libro *Hacia un cómic de autor: a propósito de Arrugas y otras novelas gráficas* (2014) de Juan Manuel Díaz de Guereñu.

[19] Altarriba, Antonio y Kim. *Op. cit.*, p. 58.

Allí la magia del calzado/pies/ideales crea la fuerza necesaria para que Antonio, derribado de su camión en el cruce del río por las bombas de los aviones franquistas, nade, huya y sobreviva. También se hace presente en la fuga que emprende en Limoges, donde logra escapar de los alemanes y llegar a la estación de trenes impulsado por el ideal. Aquí, nuevamente, aparece la resistencia a la opresión circundante[20]. Por eso, el momento de renuncia implica, necesariamente, la destrucción del amuleto:

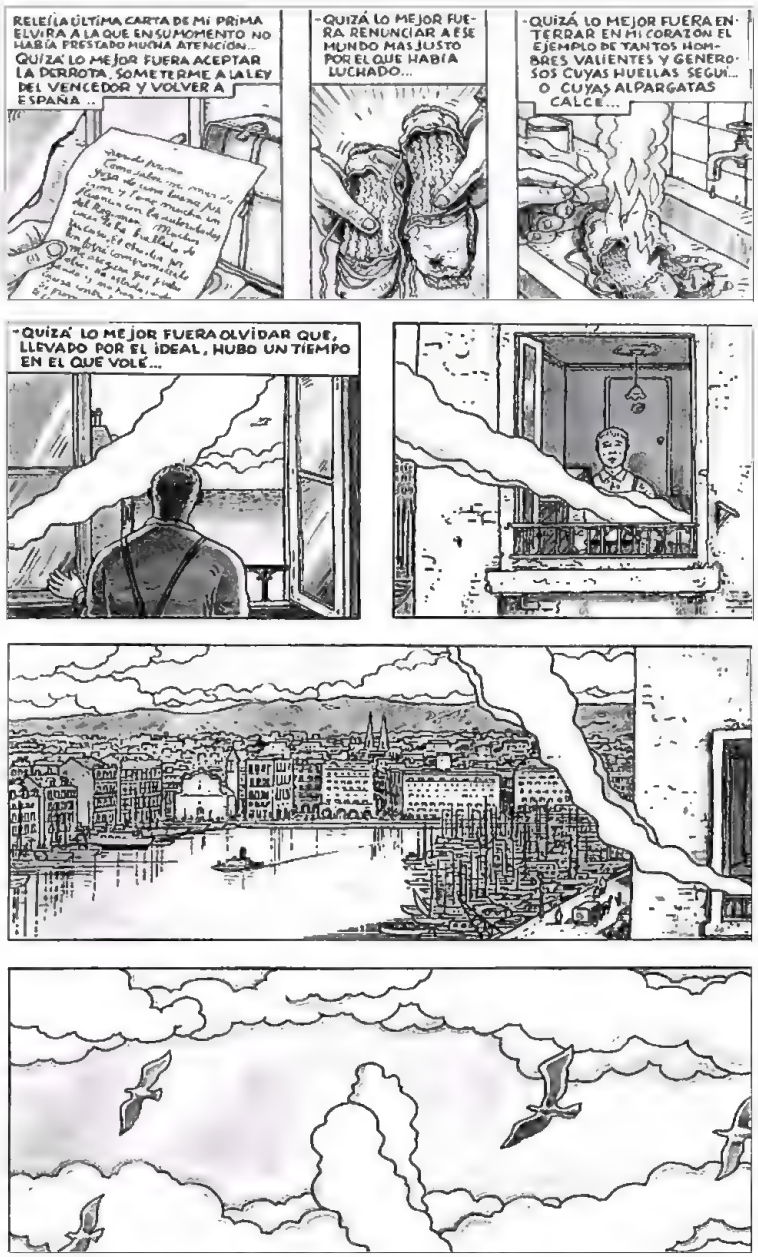

RELEÍA LA ÚLTIMA CARTA DE MI PRIMA ELVIRA A LA QUE EN SU MOMENTO NO HABÍA PRESTADO MUCHA ATENCIÓN... QUIZÁ LO MEJOR FUERA ACEPTAR LA DERROTA, SOMETERME A LA LEY DEL VENCEDOR Y VOLVER A ESPAÑA...
-QUIZÁ LO MEJOR FUERA RENUNCIAR A ESE MUNDO MÁS JUSTO POR EL QUE HABÍA LUCHADO...
-QUIZÁ LO MEJOR FUERA ENTERRAR EN MI CORAZÓN EL EJEMPLO DE TANTOS HOMBRES VALIENTES Y GENEROSOS CUYAS HUELLAS SEGUÍ... O CUYAS ALPARGATAS CALCÉ...
-QUIZÁ LO MEJOR FUERA OLVIDAR QUE, LLEVADO POR EL IDEAL, HUBO UN TIEMPO EN EL QUE VOLÉ...

Fig. 1. Altarriba, Antonio y Kim. *El arte de volar*. Alicante, Ediciones de Ponent, 2009, pp. 129-130.

[20] *Ibíd.*, pp. 78, 104-105.

La aceptación de la derrota y el consecuente sometimiento al vencedor están signados por la quema de las alpargatas, es decir, por la desaparición del objeto/ideal. Al revés de su pasaje al bando republicano, aquí debe despojarse del símbolo y volver a «descalzarse» para regresar a España. En este punto, el calzado/sueño pierde su calidad material, su plano de realización, para convertirse en humo y ascender al cielo, para ubicarse nuevamente en el plano de la idealización.

## Lo caricaturesco y sus posibilidades de representación

En la primera parte del cómic vimos cómo el ideal aparece representado tanto en su abstracción como en su materialización, así como en su momento de auge y de caída. En la segunda mitad, atravesada por dicha caída, veremos igualmente la correlación del ideal que emergerá en otra dimensión y con la carga de todo lo vivido: el plano onírico que surge en la etapa de posguerra y va *in crescendo* a medida que la historieta avanza junto al sentimiento de derrota. En ambas instancias, lo irreal, ya sea a través de la imaginación o de las pesadillas/delirios, toma relevancia y nos interioriza en los sentimientos y psicología del personaje. A este respecto, el dibujo de Kim, como dijimos anteriormente, responde a lo grotesco, aunque matizado, y logra representar de forma fidedigna lo narrado, a pesar de que el suyo no es un estilo puramente realista. Entonces, ¿por qué logra ese efecto? El dibujo más caricaturesco posee un carácter más «cósmico y universal» que permite una mayor identificación con el lector. Este tipo de ilustración nos acerca y nos hace parte, mientras que la representación fotográfica nos distancia de lo observado:

> En el realismo grotesco [...] el principio material y corporal es percibido como universal y popular, y como tal, se opone a toda separación [...] a todo aislamiento y confinamiento en sí mismo, a todo carácter ideal abstracto o intento de expresión separado e independiente de la tierra y el cuerpo[21].

En este sentido, la universalidad de la caricatura hace que, de algún modo, nos transformemos en ese dibujo y, quizás, por ese motivo le brindamos un estatus de realidad que, en principio, no tendría. La atención se desplaza de la imagen a la idea que se desea transmitir y en la que se hace foco. Entonces, si lo narrado remite al orden de lo real, como es el caso de *El arte de volar*, la imagen, a pesar de lo caricaturesco, se impregna de la idea y de la historia (y de lo histórico).

En relación con la universalidad de la caricatura, también podemos conjeturar que es el grafismo apropiado para representar la vida de Antonio. Su historia incluye a todos los derrotados y, por lo tanto, el dibujo colabora en la figuración colectiva de los hechos narrados. Esto lo podemos observar en la incorporación de los sucesos históricos como parte integrante de las vivencias personales de Antonio Altarriba padre, por ejemplo, cuando vemos cómo la

[21] Bajtin, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de Francois Rabelais*. Madrid, Alianza Editorial, 2003, p. 17.

libertad individual que el protagonista consigue a través del carnet de conducir se amalgama con la libertad colectiva que trae consigo el triunfo de la República[22]. La exclamación de alegría propia se funde con el «¡Viva!» de la multitud y él mismo mientras en la segunda viñeta de la secuencia salta solo, en la siguiente se ve inmerso en la masa que celebra la victoria republicana y sus consignas. El grito personal de Antonio («¡Abajo los muros!»), que se puede entender a partir de lo representado en el primer capítulo del cómic, también se replica y se vuelve consigna en el de la multitud. El entrecruzamiento de lo individual y de lo colectivo termina fusionándose en la viñeta, semejante a los carteles de la guerra civil donde lleva en alto el carnet de conducir y las palabras «mayor de edad» grabadas en su pecho[23]. Allí podemos observar a un hombre libre, fuerte y decidido que es Antonio, pero que podría ser cualquiera de aquellos hombres que se encuentran junto con él en la plaza. Tanto el carnet como la bandera flameante detrás suyo se vuelven objetos que simbolizan un arma combativa y una promesa de libertad, con los cuales los muros de lo personal y de lo colectivo son derruidos. Igualmente, la depresión y el suicidio en la última etapa de vida de Antonio no pertenecen solo a nuestro personaje. La guerra, el exilio, el sometimiento a la ley del vencedor y el olvido tienen como correlato el derrumbe psicológico y moral del protagonista, pero también el de muchos otros. De hecho, en la historieta el suyo no es el único suicidio, pues Mariano, su amigo y compañero anarquista, finaliza su vida con una bala compuesta por las alianzas de plomo. Así, su partida arrastra, también, la muerte y el suicidio ideológico de sus compañeros.

En este sentido, otro rasgo de la ilustración caricaturesca es que tiende a exhibir más «el mundo de dentro» que el «de fuera». En términos de Eisner, «la caricatura es una forma de impresionismo»[24]. Así, la subjetividad de lo expuesto va a estar ponderado y, por ello, nos encontramos además con escenas imaginarias o delirantes. Este tipo de viñetas reflejan la interioridad que, si bien no responde al mundo físico y concreto, sí refleja la realidad subjetiva del personaje. Este tipo de grafismo brinda la libertad y la posibilidad de mostrar la realidad psicológica que el dibujo fotográfico no permite o, al menos, limita. Las imágenes, a pesar de su irrealidad, son captadas como ciertas en tanto representación de ideas, sentimientos y pensamientos. En cuanto a esto, si bien para Jean-Luc Nancy la imagen no es representación, nos interesa destacar su idea de lo íntimo: «Toda imagen es signo del "retrato", no porque reproduciría los rasgos de una persona, sino porque "saca" [...], porque "extrae" algo, una intimidad, una fuerza»[25]. Esta fuerza íntima, esta dimensión interior que posee la imagen es lo que alcanza a quien la mira, aunque permanezca a cierta distancia o a flor de piel, y es ese «adentro» lo que nos interesa destacar como aquella interioridad que expresa o representa, en términos del autor, la imagen.

[22] Altarriba, Antonio y Kim. *Op. cit.*, p. 43.

[23] *Ibíd.*, p. 44.

[24] Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial, 2002, p. 153.

[25] Nancy, Jean-Luc. «La imagen – Lo distinto», en *Laguna*, n.º 11 (2002), p. 12.

Esta distancia entre lo mirado y quien mira ingresa, según Didi-Huberman, en un juego ambivalente: por un lado, las imágenes transmiten la sensación de poseer eso que vemos; por otro lado, lo poseído se nos escapa, lo perdemos. La imagen genera al mismo tiempo un vacío (carecemos de ella) y un resto (nos queda su presencia). A pesar de la imposibilidad de asir lo que vemos, las imágenes son ese umbral que nos permite acercarnos y hacer un contacto con lo representado, nos revela una intimidad. Entonces, si nos remitimos a las imágenes caricaturescas, distantes de lo real concreto, entendemos que estas también tienen su verdad. Nos interpelan y nos obligan a contemplarlas, observando de todas formas lo cierto y lo íntimo que hay en ellas. De este modo, lo caricaturesco habilita otras figuraciones de lo real.

## La caída del ideal y su resistencia

En la historieta, el alejamiento de una ilustración realista no implica, como expusimos, una falta de representación de la realidad sino otro modo de acercarse a ella. Las escenas oníricas o que se apartan de lo real dan cuenta del mundo interior del personaje y están asociadas a los sucesos concretos de su vida. En este sentido, el ideal que aparece en la primera parte del cómic también lo encontramos en su segunda parte. En esta última veremos que el plano onírico donde toma lugar y fuerza el sentimiento de derrota de Antonio expresa, justamente, la vivencia del personaje en relación al contexto franquista y al abandono del ideal.

Entonces, el segundo par compuesto por los capítulos finales («Galletas amargas» y «La morada del topo») y por la última parte de la vida de Antonio, a diferencia de los dos primeros, indica la caída y la pérdida del ideal. Como correlato de la quema de alpargatas, en el tercer capítulo aparecen los símbolos que se le imponen a Antonio (y a todos los derrotados) y con los que debe «vestirse» para circular. El peso de los símbolos ajenos toma una dimensión mayor en el plano de lo onírico: este se convierte en el lugar de manifestación de la disconformidad y de la crisis moral, psicológica y existencial de Antonio. El plano de la imaginación en donde encuentra un refugio en la primera parte de su vida, hallaría su equivalente en las pesadillas que lo azotan en la segunda.

En esta secuencia vemos cómo los símbolos del franquismo lo rodean, lo persiguen y lo atacan[26]. La dimensión más realista de los primeros cuadros se transforma en una secuencia simbólica donde acechan las flechas falangistas, el Valle de los Caídos, el águila de San Juan retomada por el franquismo, su lema y, por último, como alusión de su predominio, la lluvia de soldados falangistas. La agresión que recibe pareciera el castigo necesario para poder reincorporarse a la sociedad: la mutilación de sus ojos (y de su visión de mundo) no solo implica poder seguir adelante, sino que aparece como una metáfora del suicidio ideológico que deben llevar a cabo los vencidos.

[26] Cabe destacar que la intervención simbólica en el espacio público formó parte de las políticas llevadas a cabo por el franquismo para legitimar, imponer y exaltar la victoria y el relato histórico de su régimen.

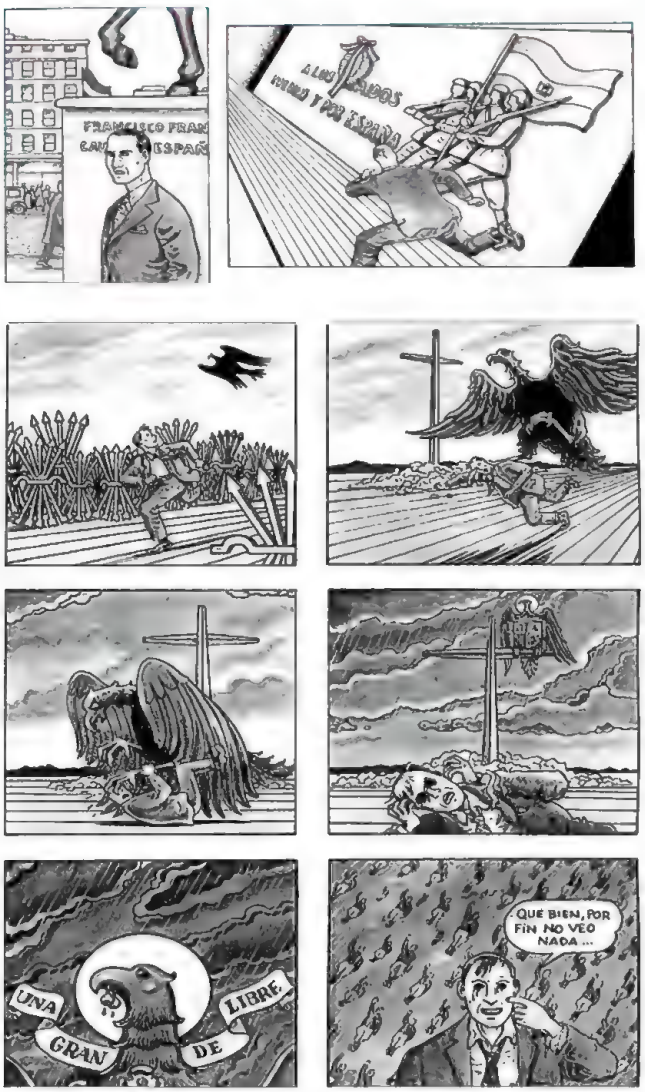



Fig. 2. Altarriba, Antonio y Kim. *El arte de volar*. Alicante, Ediciones de Ponent, 2009, pp. 142-143.

Sin embargo, esta muerte del ideal, a nuestro entender, no es absoluta. En esta época, y a pesar de ella, surge nuevamente la resistencia del derrotado.

En esta viñeta vemos en un ángulo picado a Antonio, sentado y cabizbajo en una fuente enfrentado a la cruz como símbolo de la iglesia, pero también de todos aquellos preceptos que representa el franquismo y a los que debe someterse. Si bien la sombra parece imponente en una primera mirada, la cruz desde el ojo lector queda invertida y, en el juego de luz y sombra que se recrea en la imagen, Antonio se encuentra por fuera de su área de proyección. En este enfrentamiento visual y simbólico, el hecho de no ingresar en la iglesia es una decisión categórica que él toma, aunque afuera se quede solo. En esta determinación encontramos

una resistencia que contrasta con lo que nos dice la cartela, ya que en ella leemos la derrota profunda generada por la imposibilidad de actuar. Esta tensión entre autodeterminación y sumisión convive no solo en esta viñeta, sino también en la constitución paradójica del vencido. De todas formas, si observamos la secuencia completa, la resistencia cobra mayor fuerza y entidad:

Fig. 3. Altarriba, Antonio y Kim. *El arte de volar*. Alicante, Ediciones de Ponent, 2009, p. 161.

-RA-TA-TA-TA-TA-TA... BOUM BOUMMM... KATABOUMMMM...
-EL TRABAJO, CON ESCARCEOS AMOROSOS O SIN ELLOS, ME DEJABA POCO TIEMPO PARA LA FAMILIA... PERO NO ME OLVIDABA DE ELLA... SEGUÍA LA EDUCACIÓN DE MI HIJO CON INEVITABLE MALA CONCIENCIA...
-¡PAPÁ.. ¡YA HAS VUELTO !
EL CHICO ESTUDIABA Y SACABA BUENAS NOTAS. PERO LA ENSEÑANZA ESTABA ATRAVESADA, PRÁCTICAMENTE APRISIONADA POR LA IDEOLOGÍA DEL RÉGIMEN.
¿QUÉ ES ESTO. ?
-LA ALIANZA DE SANGRE..
BAJO LA INFLUENCIA DE MARIANO SABÍA QUE ESA PERSPECTIVA SERÍA AMPLIA Y LLENA DE COLOR...
-DANTE, AUN RECUERDO CUANDO ERAS MÁS PEQUEÑO QUE PODÍA TUS HIJOS Y JUGABAS EN LA PLAZA DE ALCAÑIZ.
-LE PAIN
-LE PAIN
¿CÓMO VA TODO POR ESPAÑA ..?
EL RÉGIMEN CELEBRA SUS VEINTICINCO AÑOS DE PAZ... Y LA GENTE SE RESIGNA, INCLUSO SE IDENTIFICA.
TODO POR LO QUE LUCHAMOS ESTÁ MUERTO Y ENTERRADO
LE CHOCOLAT
LE CHOCOLAT
-VEÍA CON IMPOTENCIA CÓMO SU MADRE LE ARRASTRABA A UNA DEVOCIÓN RELIGIOSA QUE EMPEZABA A PARECERME ENFERMIZA... Y YO NO ME ATREVÍA A DARLE OTRO PUNTO DE VISTA.
-OS ESPERO FUERA
-¡VAYA EJEMPLO PARA TU HIJO ..!
-¿CÓMO ARRIESGARME Y, SOBRE TODO, CÓMO ARRIESGARLE A AFRONTAR LAS CONSECUENCIAS DE UN PENSAMIENTO DERROTADO Y TODAVÍA PERSEGUIDO ?
-TRAS VARIOS VERANOS EN COMPAÑÍA DE LOS RESTOS VENCIDOS PERO TODAVÍA VIVOS DEL ANARQUISMO, MI HIJO APRENDIÓ FRANCÉS Y OTRAS COSAS
-MAMÁ, YA NO IRÉ MÁS A MISA
-ESTARÁS CONTENTO... EL CHICO VA A SALIR AT! OTRO COMECURAS...
-Y YO QUÉ CUL- PA TENGO .. YA VES QUE NO LE DIGO NADA...
-ESTA FUE LA CONSECUENCIA MÁS TERRIBLE DE MI CONDENA AL SILENCIO NO PUDE EDUCAR A MI HIJO
-PARA PALIAR LA INFLUENCIA FASCISTA CLERICAL DECÍA LLEVARLE A FRANCIA CON LA EXCUSA DE APRENDER EL IDIOMA. AL MENOS LE OFRECÍA LA OPORTUNIDAD DE VER EL MUNDO DESDE OTRA PERSPECTIVA...
-ES MI HIJO.. SI NO OS IMPORTA, VENDRÉ A PASAR LOS VERANOS CON VOSOTROS
-QUE VENGA.. SERÁ UN NIETO MÁS -
-ES ANTONIO UN AMIGO DEL ABUELO MARIANO
-¡EH, PAPÁ...!

Fig. 4. Altarriba, Antonio y Kim. *El arte de volar*. Alicante, Ediciones de Ponent, 2009, pp. 160-162.

Mientras Antonio hijo dibuja aviones, tanques de guerra y soldados al tiempo que imita los sonidos de disparos, bombas, etcétera, Antonio padre proyecta e interviene en ellos con la sombra de su dedo, símbolo de la alianza de sangre. Dicha alianza representa la unión entre padre e hijo, la complicidad entre ellos que nace justamente con el nacimiento del hijo y con la finalización de la alianza de plomo, es decir, la asociación con los amigos anarquistas. Estas viñetas podríamos compararlas con la de Antonio y la cruz: al tiempo que el niño se encuentra en contacto con los aparatos de dominación franquista (educación–iglesia), el padre se halla en resistencia a ellos (proyectando la alianza sobre los cuadernos –fuera de la proyección de la iglesia). La viñeta de la cruz divide en dos la secuencia insertada en el trabajo, ya que para nosotros funciona como bisagra: es un momento de reflexión e inflexión, pues señala el enfrentamiento de parte del protagonista con la ley del régimen.

Dicho accionar tiene sus consecuencias y el resultado se refleja en las últimas viñetas, donde Antonio hijo *motu proprio* decide no ir más a misa. Esta secuencia contiene algo circular y transformador: la alianza de sangre, reiterada en el principio y en el final, cobra otra dimensión en la última escena al quedar implícitos en ella no solo la unión entre padre e hijo, sino también los valores que Antonio padre, a pesar de sus circunstancias, logra transmitirle. De hecho, ese niño que dibuja iconos de la guerra bajo la preceptiva franquista es el mismo que se convierte en autor de la novela gráfica sobre su padre y todos los vencidos. De alguna manera, el alcance de la irrupción sobre los cuadernos y de las decisiones del padre trasciende lo representado en la secuencia: los ideales logran, otra vez, llevarse al plano de lo material o de la realización; el lazo sanguíneo simbolizado en el entrelazamiento de los dedos se concreta en el objeto libro, puesto que la creación del propio cómic se torna en el logro mayor de esa alianza.

## Diálogos y relaciones con otras formas de resistencia

En el capítulo final, la depresión y el desengaño existencial son totales. El ingreso al geriátrico y a la última parte de su vida son representados de manera muy similar al regreso a España de Antonio.

Los elementos que en la segunda escena se le impusieron a Antonio se transforman en la última etapa, aunque siguen siendo opresivos para el personaje, el cual muestra la misma resignación. Tanto la directora de la residencia como Doroteo aparecen en la misma postura y le explican, hasta incluso con el mismo gesto del dedo, las reglas que ahora debe acatar y que luego, en la última viñeta, se reflejan en la orden marcial de hacer fila. Si bien el cuadro de Franco ya no está presente, lo reemplaza el retrato del rey como símbolo de los vencedores[27].

[27] Más allá de las diferencias que hubo entre el régimen franquista y la monarquía, Juan Carlos I fue el sucesor de Franco convirtiéndose en el mayor representante de la soberanía nacional, quien debía proteger la continuidad del Estado y del Movimiento Nacional. Para más información visitar el artículo: Bernecker, Walther. «El papel político del Rey Juan Carlos en la Transición», en *Revista de estudios políticos*, n.º 92 (1996), pp. 113-137.

En este lugar, donde a Antonio ya no le entusiasma nada en particular, sí encontrará en sus compañeros cierta tenacidad y pasión que él admira, pero ve con distancia. Ellos, al mismo tiempo, son quienes lo ayudarán a sobrellevar su estadía en la residencia y quienes, de cierta forma, reflejan algo de lo que él supo ser o hacer. Por un lado, está Hipólito con quien logra divertirse y el cual, dentro de sus posibilidades, intenta rebelarse y luchar contra las injusticias. Si bien Antonio lo acompaña, no deja de ver con desengaño la actitud de su compañero. El ideal y la libertad simbolizadas a través de la semántica del vuelo aparecen nuevamente en el hospicio, pero con restricciones. Esto podemos observarlo, por ejemplo, en un cuadro donde parecería que Hipólito, al igual que las palomas, intenta volar dentro de los límites marcados por las paredes e incluso por la misma viñeta. La secuencia continúa y la siguiente escena ya no se encuentra «estabulada», el cielo se exhibe abierto, pero el límite finalmente se hace presente en las viñetas contiguas que muestran la falta de acceso a esa apertura reflejada por Antonio y su encierro[28].

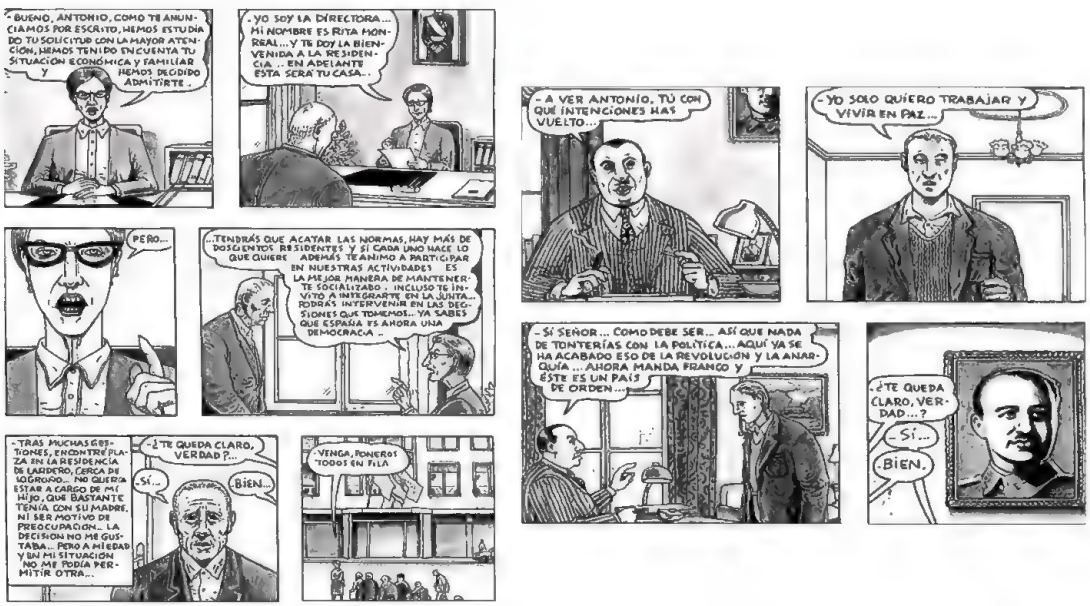

- BUENO, ANTONIO, COMO TE ANUNCIAMOS POR ESCRITO, HEMOS ESTUDIADO TU SOLICITUD CON LA MAYOR ATENCIÓN, HEMOS TENIDO EN CUENTA TU SITUACIÓN ECONÓMICA Y FAMILIAR Y HEMOS DECIDIDO ADMITIRTE.
- YO SOY LA DIRECTORA... MI NOMBRE ES RITA MONREAL... Y TE DOY LA BIENVENIDA A LA RESIDENCIA... EN ADELANTE ESTA SERÁ TU CASA...
- A VER ANTONIO, TÚ CON QUÉ INTENCIONES HAS VUELTO...
- YO SOLO QUIERO TRABAJAR Y VIVIR EN PAZ...
- PERO...
...TENDRÁS QUE ACATAR LAS NORMAS, HAY MÁS DE DOSCIENTOS RESIDENTES Y SI CADA UNO HACE LO QUE QUIERE... ADEMÁS TE ANIMO A PARTICIPAR EN NUESTRAS ACTIVIDADES... ES LA MEJOR MANERA DE MANTENERTE SOCIALIZADO... INCLUSO TE INVITO A INTEGRARTE EN LA JUNTA... PODRÁS INTERVENIR EN LAS DECISIONES QUE TOMEMOS... YA SABES QUE ESPAÑA ES AHORA UNA DEMOCRACIA...
- SÍ SEÑOR... COMO DEBE SER... ASÍ QUE NADA DE TONTERÍAS CON LA POLÍTICA... AQUÍ YA SE HA ACABADO ESO DE LA REVOLUCIÓN Y LA ANARQUÍA... AHORA MANDA FRANCO Y ÉSTE ES UN PAÍS DE ORDEN...
- TRAS MUCHAS GESTIONES, ENCONTRÉ PLAZA EN LA RESIDENCIA DE LARDERO, CERCA DE LOGROÑO... NO QUERÍA ESTAR A CARGO DE MI HIJO, QUE BASTANTE TENÍA CON SU MADRE, NI SER MOTIVO DE PREOCUPACIÓN... LA DECISIÓN NO ME GUSTABA... PERO A MI EDAD Y EN MI SITUACIÓN NO ME PODÍA PERMITIR OTRA...
- ¿TE QUEDA CLARO, VERDAD?...
- SÍ...
- BIEN...
- VENGA, PONEROS TODOS EN FILA
- ¿TE QUEDA CLARO, VERDAD...?
- SÍ...
- BIEN.

Fig. 5. Altarriba, Antonio y Kim. *El arte de volar*. Alicante, Ediciones de Ponent, 2009, pp. 177 y 133, respectivamente.

Por otro lado, está su compañero Restituto quien se conecta, casi únicamente, con las cosas que rescata de la basura para transformarlas y restaurarlas. El personaje restituye estos elementos y, de algún modo, también a Basilio que, al igual que él, se relacionaba con objetos para arreglarlos y transformarlos. Además, refleja en cierta medida el vínculo objetivo que Antonio estableció con sus ideas y sentimientos encarnados en diferentes elementos materiales y que, en principio, parece haber dejado a un lado en esta última etapa. En parte, la presencia de Restituto recuerda que las personas también se relacionan por medio de objetos:

[28] Altarriba, Antonio y Kim. *Op. cit.*, pp. 185-186.

> Si queremos ser un poco más realistas respecto de los vínculos sociales [...] tenemos que aceptar que la continuidad de cualquier curso de acción rara vez consistirá de conexiones entre humanos [...] o conexiones entre objetos, sino que probablemente irá en zigzag de unas a otras[29].

De hecho, la imaginación y los «trastos» constituyen la amistad entre Antonio y Basilio y esta relación objetiva la vemos también en la viñeta de su despedida[30]. El cuadro pone el foco en los anteojos que Restituto le arregló a Antonio y en el libro que este aparece leyendo en su estadía en el geriátrico: *La metamorfosis* de Kafka. Cabe destacar dicha escena no solo por el objeto (lentes) que queda como recuerdo de su compañero, sino también por la novela mencionada que denota, en cierta forma, la relación de Antonio con su pasado.

Este libro aparece en la época del exilo, cuando es llevado a los campos de trabajos en Gujan-Mestras y en manos de su compañero Martínez. La identificación con la historia del protagonista es inmediata: la asimilación entre el insecto y la conversión a exiliado-esclavo (como sinónimos en esta instancia de ser republicano) es contundente. De la misma manera que la familia de Gregor intenta ocultarlo y se avergüenza de su presencia, Antonio y Martínez, luego de fugarse del campo de trabajo y llegar a Marsella, recibirán también ese trato. El hecho de ser republicanos españoles los convertirá en cucarachas: la escena en el bar El Burladero[31] está precedida por un cuestionamiento a los orígenes y sucedida por una aserción peyorativa sobre su índole republicana por parte de los guardias. En esta viñeta donde ellos se transforman en monstruos, vemos además que entre los dos personajes hay un cuadro de fondo: la ilustración del toreo funciona como metonimia del ser español y eso es lo que los convierte en cucarachas y los vuelve desechables[32], aunque específicamente lo sea su afiliación a la República. Al igual que el personaje kafkiano, Antonio no pierde su conciencia humana, pero sí su condición como tal frente a los ojos de los demás.

Esa situación de exclusión y aislamiento será lo que dicte su existencia, especialmente luego de la derrota y que arrastrará hasta la etapa final en el geriátrico. En el caso de Gregor Samsa, su metamorfosis le impide ir a trabajar y continuar sosteniendo a su familia. En ese sentido, «visto desde este ángulo, es admisible suponer que el insecto Gregor es inútil porque ya no produce, solo consume; al mismo tiempo que Gregor, el insecto, es la forma sensible de una liberación»[33]. Esta situación limitante lo es solo en parte, ya que logra con su transformación revertir su lugar de explotado. La vivencia del protagonista, por lo tanto, admite dos lecturas posibles que se contradicen y al mismo tiempo lo constituyen (insecto

[29] Latour, Bruno. *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red.* Buenos Aires, Manantial, 2008, pp. 111-112.

[30] Altarriba, Antonio y Kim. *Op. cit.*, p. 193.

[31] *Ibíd.*, p. 95.

[32] Asimismo, la tauromaquia fue una de las actividades reivindicadas por el franquismo y, por ende, uno de los símbolos nacionales del ser español. De esta manera, el cuadro refuerza y redobla la expulsión.

[33] Carone, Modesto. «El parásito de la familia: sobre *La Metamorfosis* de Kafka», en *Literatura y Sociedad*, vol. 12, n.° 10 (2007), p. 242.

excluido – insecto liberado). Es posible considerar que, de manera similar, Antonio se convierte en alguien desechable luego de la derrota republicana, tanto ante los franceses como ante la España franquista. A pesar de que la derrota no lo libera y no podemos asimilarlo de esa forma a la metamorfosis de Gregor, sí podemos pensar que el carácter de derrotado (insecto excluido) es una condición contradictoria, pues la derrota se intercala con pequeños actos de resistencia (insecto liberado).

Entonces, el libro que Antonio lleva consigo en la residencia es el rastro objetivo que nos traslada no solo a su pasado, sino también a la sensación de derrota y desengaño que sintió en su vida y que persiste en la residencia. Esto se verá exacerbado incluso con la depresión profunda, simbolizada en el topo que lo carcome por dentro y con su suicidio. Pero, en cierto modo, la relación con dicha novela implica una forma de demostrar, en silencio, el desacuerdo con ese lugar y con el encierro que allí padece. Es decir, la derrota lo convierte en insecto, pero no reniega de eso ni intenta asimilarse al resto. Si bien no es un acto de resistencia como los vistos antes, sí es una manera de resistirse a pertenecer, no solo al geriátrico, sino más ampliamente a un mundo que nunca tomó la forma soñada y propia. En esta última etapa marcada por el abatimiento, la resistencia aparece proyectada en sus compañeros Hipólito y Restituto y también en el libro con el que se sigue relacionando e identificando y que resume, al menos en parte, su vivencia contradictoria y su inconformidad con el mundo circundante.

## Conclusión

En nuestro trabajo intentamos observar cómo *El arte de volar* expresa, a través de Antonio, la «memoria colectiva subterránea» de todos aquellos que, como él, fueron derrotados en la guerra y silenciados en la dictadura e incluso luego de su finalización. En este sentido, relacionamos también el tipo de dibujo caricaturesco con la dimensión colectiva que busca retratar el cómic, ya que la caricatura nos remite a un orden «cósmico y universal», así como también reflexionamos sobre la historieta, sus particularidades y el motivo de su elección a la hora de representar este tipo de memoria e historias. Entre otras razones, destacamos la relación del cómic con la denuncia política, por lo que es posible entender la cercanía que este medio halla con un tema silenciado por años. Así, también parece razonable la representación de un personaje como Antonio, no solo porque sus vivencias fueron acalladas por décadas, sino también porque el protagonista demuestra a lo largo de la obra su lucha y su insatisfacción con el mundo político y social que lo rodea. En relación con esto, buscamos abordar la figura del derrotado como la de alguien contradictorio, ya que señalamos tanto la renuncia como la resistencia que en él reside.

En cuanto al avance cronológico que el cómic desarrolla sobre la vida de Antonio, indicamos que lo hace de un modo evocativo porque empieza por el final y desde allí retoma, de forma aparentemente lineal, sus primeros años hasta los últimos. Sin embargo, en esta rememoración encontramos una circularidad, ya que la obra comienza y finaliza con una misma escena: el suicidio de Antonio. El hecho se repite, pero con diferencias en su representación.

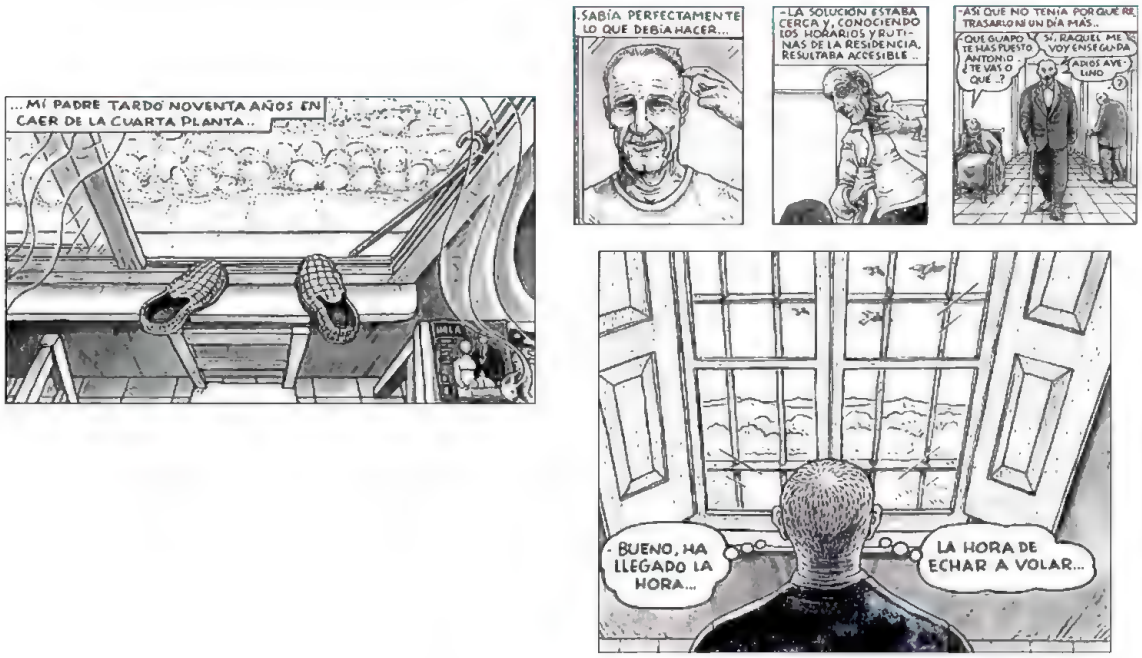

...MI PADRE TARDO NOVENTA AÑOS EN CAER DE LA CUARTA PLANTA...
SABÍA PERFECTAMENTE LO QUE DEBÍA HACER...
-LA SOLUCIÓN ESTABA CERCA Y, CONOCIENDO LOS HORARIOS Y RUTINAS DE LA RESIDENCIA, RESULTABA ACCESIBLE...
-ASÍ QUE NO TENÍA POR QUÉ RETRASARLO UN DÍA MÁS...
QUE GUAPO TE HAS PUESTO ANTONIO ¿TE VAS O QUÉ...?
SÍ, RAQUEL ME VOY ENSEGUIDA
ADIOS AVELINO
- BUENO, HA LLEGADO LA HORA...
LA HORA DE ECHAR A VOLAR...

Fig. 6. Altarriba, Antonio y Kim. *El arte de volar*. Alicante, Ediciones de Ponent, 2009, pp. 15, 206-207.

Luego de su muerte, en la primera viñeta solo quedan de Antonio las pantuflas abandonadas (como símbolo de las alpargatas de Durrutti y de los ideales perseguidos) y a un costado la revista ¡Hola! con los reyes en su portada (como símbolo de los vencedores). Es una escena que transmite una derrota absoluta. Sin embargo, hacia el final, el suicidio de Antonio es retratado nuevamente, pero precedido de una especie de Juicio Final donde se determinará el destino final del «reo». En dicha escena, los jueces son sus amigos y familiares ya fallecidos que lo liberan de la carga de seguir sobreviviendo. El dictamen de la muerte, que el protagonista acatará con el suicidio, está impregnado de una sensación de libertad y es recibido por parte de Antonio con agradecimiento. Así, él va a morir, pero ya no se ve tan viejo ni tan encorvado como en las escenas que abren la historieta. Tampoco aparecen en el cuadro la mesa con la revista ni sus pantuflas abandonadas. En cambio, Antonio se arregla, se siente lúcido luego de años de medicación y se representa como un hombre que frente a la ventana desea echar a volar. A nuestro entender, el cómic resignifica la caída del vencido y relativiza lo absoluto de la derrota: quien va al suicidio ya no es solo un hombre vencido, sino también alguien libre y redimido.

## Bibliografía

Altarriba, Antonio. «Cuando los tebeos fueron progres», en *Tebeosfera,* n.° 3 (2008). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/cuando_los_tebeos_fueron_progres.html

—y Kim. *El arte de volar*. Alicante, Ediciones de Ponent, 2009.

Bajtin, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de Francois Rabelais*. Madrid, Alianza Editorial, 2003.

Bernecker, Walther. «El papel político del rey Juan Carlos en la Transición», en *Revista de estudios políticos*, n.° 92 (1996), pp. 113-137.

Campbell, Eddie. «La autobiografía en el cómic. Una muy breve introducción a un tema muy extenso, visto desde una bicicleta en marcha», en García, Santiago (coord.). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid, Errata naturae, 2013, pp. 26-38.

Carone, Modesto. «El parásito de la familia: sobre *La Metamorfosis* de Kafka», en *Literatura y Sociedad*, vol. 12, n.° 10 (2007), pp. 237-243.

Casanova, Julián (coord.). *Tierra y libertad. Cien años de anarquismo en España*. Barcelona, Crítica, 2010.

Catalán Casas, Rafael. *La revolución social en Aragón (1936-1938)*. Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2016.

Díaz de Guereñu, Juan Manuel. *Hacia un cómic de autor: a propósito de Arrugas y otras novelas gráficas*. Bilbao, Universidad de Deusto, 2014.

Dopico, Pablo. «Esputo de papel. La historieta "underground" española», en *Arbor. Ciencia, pensamiento y cultura*, vol. 187, n.º 2 (2011), pp. 169-181.

Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial, 2002.

Fernández de Arriba, David. «La memoria del exilio a través del cómic. *Un largo silencio*, *El arte de volar* y *Los surcos del azar*», en *CuCo, Cuadernos de* Cómic, n.º 4 (2015), pp. 7-33.

—(coord.). *Memoria y viñetas. La memoria histórica en el aula a través del cómic*. Valencia, Desfiladero Ediciones, 2019.

García, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010.

García Navarro, Carmen. «*Maus* y *El arte de volar*: dos representaciones paradigmáticas del universo concentracionario», en *Quaderns de Filologia: Estudis Literaris*, n.º 21 (2016), pp. 67-82.

Guiral, Antoni. *El arte de volar. Instrucciones de uso*. Alicante, Edicions de Ponent, 2012.

Latour, Bruno. *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires, Manantial, 2008.

Lladó, Francesca. *Los cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)*. Barcelona, Glénat, 2001.

Lough, Francis. «La representación del pasado en El arte de volar de Antonio Altarriba y Kim», en Rossi, Maura (coord.). *La lingua transispanica del trauma: violenza di Stato e narrazione tra Spagna e America Latina*. S.l., Universidad de Padua, 2020, pp. 265-282.

McCloud, Scott. *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona, Ediciones B, 1995.

Nancy, Jean-Luc. «La imagen – Lo distinto», en *Laguna*, n.º 11 (2002), pp. 9-22.

Sánchez Zapatero, Javier. «La memoria de la guerra civil en viñetas: *El arte de volar* y *Un largo silencio*», en *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, n.º 25 (2016), pp. 1081-1095.

Tavera, Susanna. «La historia del anarquismo español: una encrucijada interpretativa nueva», en *Ayer*, vol. 45, n.º 1 (2002), pp. 13-37.

Termes, Josep. *Historia del anarquismo en España (1870-1980)*. Barcelona, RBA, 2011.

Varillas, Rubén. «La memoria gráfica española y la memoria recuperada», en Scarcella, Alessandro, Darici, Katiuscia y Favaro, Alice (coords.). *Historieta o Cómic. Biografía de la narración gráfica en España*. Venezia, Edizioni Ca´Foscari, 2017, pp. 103-122.

Yusta Rodrigo, Mercedes. «El pasado como trauma. Historia, memoria y "recuperación de la memoria histórica" en la España actual», en *Pandora*, n.º 12 (2014), pp. 23-41.

# Percepciones de los clientes de librerías de cómics en España mediante mapas de posicionamiento

## *Customer Perceptions of Comic Book Stores in Spain through Positioning Maps*

**José-Serafin Clemente-Ricolfe**

Universitat Politècnica de València

**Roberto Cervelló-Royo**

Universitat Politècnica de València

**Néstor Salom-Meló**

Universitat Politècnica de València

José-Serafin Clemente-Ricolfe es profesor titular en el Departamento de Economía y Ciencias Sociales de la Universitat Politècnica de València. Su línea de investigación se centra en el comportamiento del consumidor y el *marketing* aplicado a diferentes productos, como los culturales (cine, museos, etc.).

Roberto Cervelló-Royo es catedrático en el Departamento de Economía y Ciencias Sociales de la Universitat Politècnica de València. Su línea de investigación se centra en la economía regional y urbana, así como en la economía financiera internacional, aplicadas al ámbito cultural (patrimonio, cine, museos, etc.).

Néstor Salom-Meló es graduado en Administración y Dirección de Empresas por la Universitat Politècnica de València y autor del Trabajo Fin de Grado titulado «Análisis de las percepciones de los clientes de librerías de cómics: el caso de Valencia ciudad».

**Fecha de recepción:** 9 de enero de 2024

**Fecha de aceptación definitiva:** 7 de mayo de 2025

**DOI:** 10.37536/cuco.2025.24.2992

## Resumen

Las librerías de cómics no son meros puntos de distribución de una mercancía, sino que ocupan una posición ambivalente entre la industria del cómic y sus consumidores. El objetivo de este trabajo es determinar el posicionamiento comercial de las librerías de cómics en España. Se analizaron las valoraciones *online*, mediante la netnografía, y las valoraciones *offline*, mediante una encuesta personal realizada en las mismas librerías. Se recopilaron ochocientas doce reseñas de Google y doscientas dos respuestas válidas en las encuestas. Los resultados muestran que las percepciones más citadas fueron: buena recomendación/boca-oído, sentimientos positivos, calidad de los cómics y conocimiento de los vendedores. Sin embargo, en el posicionamiento de las librerías de cómics destacaron: precio competitivo, realización de eventos y estética del local.


**Palabras clave:** encuesta, librerías de cómics, mapas de posicionamiento, netnografía, percepciones.


## Abstract

Comic stores are not merely distribution points for merchandise as they hold an ambivalent position between the comic industry and its consumers. They aim of this paper is to determine the commercial positioning of comic book stores in Spain. In doing so, netnography was used to analyse online reviews, while a personal survey conducted at the same stores helped to study the offline feedback. A total of 812 Google reviews were collected, of which 202 were valid. The results reveal that the most frequently cited perceptions were: positive word of mouth recommendations, pleasant emotions, the quality of comics, and the expertise of store staff. Nonetheless, the competitive pricing, hosting events, and the store's overall aesthetic were key factors regarding the positioning of comic stores.


**Keywords:** comic stores, netnography, perceptions, positioning maps, survey.

## Cita bibliográfica

Clemente-Ricolfe, José-Serafín, Cervelló-Royo, Roberto y Salom-Meló, Néstor. «Percepciones de los clientes de librerías de cómics en España mediante mapas de posicionamiento», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 24 (2025), pp. 129-154.

## Introducción

«Un gran poder conlleva una gran responsabilidad»[1]. Esta icónica frase fue pronunciada por primera vez en las viñetas de un cómic en 1962, que tenía como protagonista a Spiderman. Desde entonces, se ha repetido infinidad de veces en innumerables contextos, dejando clara la repercusión del cómic en la cultura actual. Por ejemplo, Sánchez Mateos[2] la utiliza para señalar que los docentes no deben caer en el error de interpretar que el potencial del cómic es, por sí solo, suficiente para enseñar al estudiante a entender e interiorizar procesos históricos, por el mero hecho de leer la historieta.

Las ventas de cómics en España alcanzaron los 69 millones de euros en 2022, con un aumento del 7,7 % entre 2020-2022, dato que refleja su importancia, como señala la Federación de Gremios de Editores de España[3]. Además, hay que destacar que la venta física predomina en el sector del cómic en España. El 66,1 % del total de las ventas se distribuye entre librerías, cadenas de librerías, hipermercados y quioscos (medio físico), dejando en un porcentaje de únicamente el 7,9 % en Internet, el principal rival de la venta física tradicional. En este sentido, las librerías de cómics son mucho más que un establecimiento de venta de productos. Herrmann las considera parte de un ritual social, de una comunidad conformada por todo tipo de personas[4]. Además, una comprensión adecuada de los lectores de cómics debe ir más allá de la relación entre lector-texto y debe abarcar las tiendas de cómics de venta directa, como apunta Woo[5]. Las librerías de cómics no son meros puntos de distribución de una mercancía, pues ocupan una posición ambivalente entre la industria del cómic y sus consumidores. Así, el objetivo de este trabajo es determinar el posicionamiento comercial de las librerías de cómics en España. Con ello se pretende comprender la conducta de los consumidores de cómics y las características más relevantes en su adquisición. La relevancia de este trabajo estriba en que, como se verá posteriormente, existen pocos estudios sobre las percepciones de los clientes de las librerías de cómics que no se refieran a Asia y Norteamérica. Posiblemente esto se deba a que la cultura de cómics, mangas (sobre todo en el caso de Asia) y similares esté mucho más arraigada allí que en Europa.

---

[1] Lee, Stan y Ditko, Steven. *Spiderman, Amazing Fantasy*, n.º 15. Marvel Comics, Nueva York, 1962.

[2] Sánchez Mateos, Juan Carlos. «Un gran poder conlleva una gran responsabilidad: divulgación de las humanidades a través del cómic», en *Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*, vol. 13, n.º 7 (2021), pp. 70–83. Disponible en https://doi.org/10.51896/atlante/beis1935

[3] Conecta. *Comercio interior del libro en España 2022*. España, Federación de Gremios de Editores de España, 2022. Disponible en https://www.federacioneditores.org/img/documentos/comercio_interior_2022.pdf

[4] Herrmann, Andrew F. «Communication and ritual at the comic book shop», en *Journal of Organizational Ethnography*, vol. 7, n.º 3 (2018), pp. 285–301. Disponible en https://doi.org/10.1108/joe-06-2017-0027

[5] Woo, Benjamin. «The Android's Dungeon: comic-bookstores, cultural spaces, and the social practices of audiences», en *Journal of Graphic Novels y Comics*, vol. 2, n.º 2 (2011), pp. 125–136. Disponible en https://doi.org/10.1080/21504857.2011.602699

## Antecedentes

El éxito o fracaso de cualquier comercio, incluidas las librerías de cómics, está estrechamente ligado a sus ventas, ya que son los clientes quienes, en última instancia, permiten su subsistencia. Por ello, comprender cómo percibe el consumidor un comercio resulta esencial para adaptar, corregir y potenciar sus características con el objetivo de hacerlo más atractivo. Las empresas llevan a cabo este proceso para crear una «posición» en la mente de los clientes, lo que les permite diferenciarse de la competencia[6].

El análisis del posicionamiento de las librerías de cómics se ampliará a las librerías generalistas para identificar los atributos percibidos como relevantes, dado que una investigación centrada exclusivamente en la imagen de las librerías especializadas en cómics es limitada. Además, puesto que las librerías generalistas también ofrecen cómics junto a libros u otros productos culturales, su estudio proporcionará información valiosa para los objetivos de este trabajo.

Pena y Brito destacan las sensaciones y sentimientos que evocan las librerías generalistas en sus clientes. Todo aquello que puede sentir un comprador dentro del local es un punto a favor que no pueden alcanzar los comercios *online*[7]. En efecto, la atmósfera del establecimiento minorista, la interacción con los vendedores, etc., evocan en el comprador diversos sentimientos, sensaciones de alegría incluso de fantasía. Además, según destacan Belk, *et al.*[8], los elementos de las librerías físicas están relacionados con los conceptos de calma, protección, seguridad u hogar. En el caso concreto de las librerías de cómics, son un lugar de reunión, para la cultura[9], por lo que, como argumenta Woo[10], es un error describirlas como una mera combinación de propiedades físicas, pues son locales donde la interacción entre los miembros de la comunidad es fundamental, despertando una gran cantidad de sentimientos en el comprador. Además, estas sensaciones y emociones no vienen únicamente promovidas por el local y la comunidad, sino también por los propios personajes protagonistas de los cómics. Estos provocan que los consumidores se sientan identificados con ellos, tocando directamente las emociones del comprador[11] y provocando así la sensación de hogar anteriormente comentada. En efecto, la gente es feliz al visitar una tienda de cómics

[6] Trout, Jack y Ries, Al. *Positioning: The battle for your mind.* Nueva York, McGraw-Hill, 1986.

[7] Pena, María Silva y Brito, Eliane Pereira. «Dematerialization retail: bookstore experience in physical and virtual dimensions», en *Revista de Administração de Empresas*, vol. 61, n.º 6 (2021), pp. 1-16. Disponible en https://doi.org/10.1590/s0034-759020210603x

[8] Belk, Russell, *et al.* «Dirty Little Secret: Home Chaos and Professional Organizers», en *Consumption Markets y Culture*, vol. 10, n.º 2 (2007), pp. 133–140. Disponible en https://doi.org/10.1080/10253860701256208

[9] Pustz, Matthew. *Comic book culture: fanboys and true believers.* Jackson, University Press of Mississippi, 1999.

[10] Woo, Benjamin. *Op. cit.*

[11] Chen, Cheih-Ying, Huarng, Kun-Huang e Izquierdo González, Vanessa. «How creative cute characters affect purchase intention», en *Journal of Business Research*, vol. 142 (2022), pp. 211–220. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.12.059

en Estados Unidos, pues en ellas se busca que se sientan como en su casa, según Levay[12]. De este modo, las emociones que emanan los personajes se transfieren a las librerías de cómics, derivando en una mayor predisposición e intención de compra[13]. En el caso de las tiendas de manga en Japón, estas permiten experimentar una inmersión en un paisaje fantástico a los turistas, según Sabre[14].

Otra variable que considerar en el análisis de las librerías generalistas es la realización de eventos en el local para convertirlo en un lugar mucho más atractivo[15]. Para ello, este autor propone realizar presentaciones de libros o venta de ejemplares firmados por parte de los escritores, sesiones de lecturas o incluso charlas de divulgación. Centrándose en las librerías especializadas en cómics, Woo[16] destaca la importancia de desarrollar eventos enfocados en los clientes que frecuentan el local, proponiendo torneos de cartas coleccionables o la realización de sesiones de juegos de rol como actividades que, pese a no ser exclusivamente basadas en cómics, comparten muchos aspectos, siendo así más atractivas para los clientes. Levay señala que la organización de estos eventos permite construir la comunidad y que la experiencia de compra de cómics sea más satisfactoria[17].

Pero el primer paso es atraer al cliente hacia el interior del establecimiento y, para ello, es fundamental que las librerías físicas dispongan de un escaparate atractivo[18]. Además, también se debe considerar la estética del comercio, proponiendo ambientaciones que conviertan el local en más atractivo para los clientes. Huang señala que se dedica mucho tiempo en el diseño de la decoración de las librerías en China para atraer a los clientes[19]. Levay comenta que, para crear una atmósfera o un ambiente determinado, se puede recurrir a poner

[12] Levay, Matthew. «Community and the Comic Shop: An Interview with Tony Davis», en *The New Americanist*, vol. 2, n.º 1 (2023), pp. 108–131. Disponible en https://doi.org/10.3366/tna.2023.0007

[13] Chen, Cheih-Ying, Huarng, Kun-Huang e Izquierdo González, Vanessa. *Op. cit.*

[14] Sabre, Clothilde. «French anime and manga fans in Japan: Pop culture tourism, media pilgrimage, imaginary», en *International Journal of Contents Tourism*, vol. 1, n.º 1 (2016), pp. 1-19.

[15] Torres Vargas, Georgina Araceli. «Las librerías universitarias como generadoras de lectores», en *Bibliographica*, vol. 4, n.º 1 (2021), pp. 224-238. Disponible en https://doi.org/10.22201/iib.2594178xe.2021.1.89

[16] Woo, Benjamin. *Op. cit.*

[17] Levay, Matthew. *Op. cit.*

[18] An, Qiqi. «Research on 4V Marketing Strategy of Physical Bookstore Based on Consumer Behavior», en Striełkowski, Wadim, *et al.* (eds.). *Proceedings of the 1st Africa-Asia Dialogue Network (AADN) International Conference (ADNIC 2019)*, 2020, vol. 476, pp. 45-50. Disponible en https://doi.org/10.2991/assehr.k.201012.007

[19] Huang, Gang. «Investigation on Whether the "New Type" Bookstore Model Can Realize the Renaissance of Physical Bookstores», en *ScienceOpen Preprints*, s. n. (2020), s.p. Disponible en https://doi.org/10.14293/S2199-1006.1.SOR-.PPICZXO.v1

música *funk* o *soul*[20]. Asimismo, An señala que hay que prestar atención a la organización o disposición de los productos en la tienda[21].

En cuanto al precio de cómics, libros, mangas y similares, este viene marcado por la propia editorial con lo que los comercios apenas pueden alterarlo, convirtiendo este aspecto en algo común para todos los establecimientos. Pero el precio es mucho más que unas cifras impresas en la portada o en la cubierta trasera de un cómic, ya que también abarca de forma indirecta el servicio recibido por los vendedores, así como las condiciones en que se encuentre el producto o la entrega gratuita con la compra de marcapáginas o fundas protectoras para la adecuada conservación del cómic. Los cómics tienen tres mercados: el de los cómics de primera y segunda mano, el mercado coleccionista y el mercado especulador[22]. En los dos últimos el precio no está fijado, sino que varía en función de ciertos atributos como la conservación o la calidad de la impresión, mientras que la venta que llevan a cabo las librerías especializadas desarrolla el primero de los mercados. En este el precio viene fijado, como ya se ha comentado, pero las otras variables que provocaban una fluctuación del precio en los otros dos mercados (además de muchas otras, como el asesoramiento del vendedor) siguen presentes en este, por lo que en el mercado de primera mano se pasa a hablar del precio como percepción y no únicamente como una cifra. Es decir, un cliente puede percibir un cómic como barato cuando se encuentra en excelentes condiciones y ha recibido ayuda y consejo del trabajador del comercio. Por el contrario, será caro cuando las condiciones son deficientes, aunque el dinero desembolsado por ambas compras sea el mismo e incluso puede percibir el precio como prohibitivo, siendo un obstáculo para la compra de cómics[23]. Además, tal como afirman Chen y Granitz[24], el precio de las versiones digitales de los cómics es más económico, pero, pese a esto, los consumidores de cómics las rechazan en gran medida. Esto es debido al afán de coleccionismo y posesión del comprador, así como al ritual social que suponen las librerías físicas de cómics, como ya se ha comentado con anterioridad. De este modo, Chen y Granitz[25] demuestran en su estudio que el precio, una vez más, es una variable subjetiva que depende en gran medida de los aspectos que rodean el producto comprado por el consumidor.

[20] Levay, Matthew. *Op. cit.*

[21] An, Qiqi. *Op. cit.*

[22] Wyburn, John y Roach, Paul Alun. «An hedonic analysis of American collectable comic-book prices», en *Journal of Cultural Economics*, vol. 36, n.º 4 (2012), pp. 309–326. Disponible en https://doi.org/10.1007/s10824-012-9166-6

[23] Stevens, J. Richard y Bell, Christopher E. «(Re)examining the attitudes of comic book store patrons», en *Transformative Works and Cultures*, vol. 20 (2015), s.p. Disponible en https://doi.org/10.3983/twc.2015.0678

[24] Chen, Steven y Granitz, Neil. «Adoption, rejection, or convergence: Consumer attitudes toward book digitization», en *Journal of Business Research*, vol. 65, n.º 8 (2012), pp. 1219–1225. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2011.06.038

[25] *Idem.*

El servicio al cliente es otra de las ventajas que presentan los comercios físicos respecto al resto de competidores. Levay[26] señala que una mala atención al cliente hace que no se compre nada en esa tienda de cómics y, al contrario, un servicio cercano puede provocar que esa tienda se convierta en la favorita. Como afirma Rodríguez y Velandia[27], el conocimiento y la pasión de los vendedores hacia los cómics es imprescindible para un buen servicio y acompañamiento al cliente. Además, deben saber de tendencias, series y películas, dada la gran cantidad de productos audiovisuales que se han desarrollado en los últimos años basados en cómics. Como comprador, adentrarse en un mundo tan denso como es el de los cómics puede resultar complejo, pero con un asesor (los vendedores) que te aconseje, transmitiendo su entusiasmo hacia ello, es mucho más sencillo. Lavin[28] presenta al vendedor como la figura encargada de informar al posible comprador acerca de las últimas publicaciones e historias publicadas, los cómics más galardonados por su historia, etcétera. De ese modo, se desarrolla una relación entre cliente y vendedor basada en la pasión y el entusiasmo que ambos tienen hacia los cómics. Para ello, al igual que defendían Rodríguez y Velandia[29], afirman Argo y Dahl[30] que la atención brindada al cliente es importante, pero conocer aquello que se está vendiendo es fundamental para que el cliente pueda disfrutar de una experiencia completa. Además, Argo y Dahl[31] también defienden la importancia de que una librería cuente con un número adecuado de vendedores, ya que, según la realización de varios experimentos (uno de los cuales se realizó en una librería física generalista tradicional), los tiempos largos de espera para ser atendido incrementan el aburrimiento y la insatisfacción en los clientes de forma exponencial, provocándoles una experiencia desagradable, es decir, sentimientos negativos.

La variedad de productos es otro atributo que permite destacarse entre los propios establecimientos físicos. Esto es más importante si cabe en el sector del cómic. En España, durante 2023 se han comercializado 4 707 cómics distintos por parte de las editoriales[32], los cuales pueden ser demandados por los clientes en cualquier momento. Estos, sumados a los ejemplares comercializados en años anteriores, fuerza a las librerías de cómics a disponer de

[26] Levay, Matthew. *Op. cit.*

[27] Rodríguez, Sandra y Velandia, Carolina. *Definición de las características óptimas de una tienda de cómics en la ciudad de Bogotá* [tesis de maestría]. Colegio de estudios superiores de administración (CESA), 2017. Disponible en http://hdl.handle.net/10726/1668

[28] Lavin, Michael R. «Comic books and graphic novels for libraries: What to buy», en *Serials Review*, vol. 24, n.º 2 (1998), pp. 31–45. Disponible en https://doi.org/10.1016/s0098-7913(99)80117-8

[29] Rodríguez, Sandra y Velandia, Carolina. *Op. cit.*

[30] Argo, Jennifer y Dahl, Darren. «Social Influence in the Retail Context: A Contemporary Review of the Literature», en *Journal of Retailing*, vol. 96 n.º 1 (2020), pp. 25–39. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.jretai.2019.12.005

[31] *Ibíd.*, p. 35.

[32] Barrero, Manuel. «La Industria del Cómic en España en 2023», en *Tebeosfera*, n.º 25 (2023). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_industria_del_comic_en_espana_en_2023.html

un *stock* muy elevado. De mismo modo, Lavin[33] en su estudio argumenta la importancia de la variedad de cómics que debe presentar una librería especializada y afirma que deberían tener *stock* para abastecer la demanda durante años, además de disponer de un surtido mínimo del máximo número de editoriales posibles. Asimismo, este autor también señala esta variedad de productos desde el punto de vista de los beneficios que aporta al consumidor. Para el cliente habitual de las librerías de cómics, el hecho de que estas dispongan de los últimos ejemplares publicados les aporta una sensación de exclusividad, al sentir que están actualizados en las últimas tendencias. Además, disponer de una gran variedad de cómics permite vender números atrasados y que se abarque a todos los segmentos por edades, desde infantil hasta adultos.

En cuanto a la calidad del producto, sucede algo similar al precio. En efecto, al tratarse de un producto que no requiere de ningún tipo de transformación para su venta, la calidad es la de la propia editorial, dejando de ser así un aspecto diferenciador entre los establecimientos minoristas. Hay que dar importancia a otras variables indirectas (manipulación, almacenamiento, etc.,) que provocan que, al igual que el precio, se convierta en una percepción[34]. Finalmente, otra variable a considerar es que las librerías de cómics facilitan la comunicación boca-oído y el descubrimiento de nuevos cómics, superando a las plataformas digitales y a las redes sociales[35]. Es decir, los lectores recurren a las recomendaciones boca a oído y a la búsqueda en tiendas físicas.

En la Tabla 1 se sintetizan las variables consideradas en los antecedentes, donde se destaca la importancia dada por diferentes autores a los sentimientos y sensaciones que generan las librerías generalistas y de cómics en su formato físico. Asimismo, también son relevantes la realización de eventos y el escaparatismo y la estética de este tipo de comercios. Por último, cabe destacar la doble aportación novedosa de este trabajo porque la cantidad de trabajos y estudios enfocados en la imagen percibida por el cliente de las librerías de cómics es muy reducida. Como ya se ha mencionado en la introducción, estos estudios se centran en su mayoría en América y Asia, debido posiblemente a una cultura de cómics, mangas (estos sobre todo en el caso de Asia) y similares mucho más arraigada que en Europa.

[33] Lavin, Michael R. *Op. cit.*

[34] Wyburn, John y Roach, Paul Alun. *Op. cit.*

[35] Swindle, Isaac. «*Digital Comics Subscription Service Usage and Its Impact on Printed Comic Buying Habits: The Digital Comics Subscription Loop*» [trabajo de investigación]. Portland State University, 2024. Disponible en https://pdxscholar.library.pdx.edu/eng_bookpubpaper/81

| Variable | Autores |
|---|---|
| Sentimientos y sensaciones | Levay (2023), Chen, *et al.* (2022), Pena y Brito (2021), Herrmann (2018), Sabre (2016), Woo (2011), Belk, *et al.* (2007), Pustz (1999) |
| Realización de eventos | Levay (2023), Torres Vargas (2021), Berenstein[36], Woo (2011) |
| Escaparatismo y estética del local | Levay (2023), An (2020), Huang (2020), Booth[37] |
| Precio del producto | Stevens y Bell (2015), Wyburn y Roach (2012), Chen y Granitz (2012) |
| Conocimiento de los vendedores sobre cómics | Argo y Dahl (2020), Rodríguez y Velandia (2017), Lavin (1998) |
| Servicio/atención al cliente | Levay (2023), Rodríguez y Velandia (2017) |
| Variedad de productos | Levay (2023), Lavin (2018) |
| Calidad del producto | Wyburn y Roach (2012) |
| Disposición y organización de los productos | An (2020) |
| Recomendaciones/boca-oído | Swindle (2024) |

Tabla 1. Variables señaladas en la literatura sobre la imagen percibida en librerías de cómics y librerías generalistas. Elaboración propia.[36/37]

## Metodología

En esta investigación se recurre a dos fuentes de información: la netnografía y la encuesta. En la primera se hará uso de información *online*, mientras en la segunda se hará una encuesta personal en las mismas librerías de cómics, es decir, será *offline*. Como afirma Arce-Urriza y Cebollada-Calvo[38], el comportamiento de los consumidores puede diferir en función del canal (*online* u *offline*), así como la perspectiva que tienen sobre un comercio.

[36] Berenstein, Ofer. «Comic Book Fans' Recommendations Ceremony: A Look at the Inter-Personal Communication Patterns of a Unique Readers/Speakers Community», en *Participations*, vol. 9, n.º 2 (2012), pp. 74–96.

[37] BOOTH, Paul J. «Framing Alterity: Reclaiming Fandom's Marginality», en *Transformative Works and Cultures*, vol. 28 (2018), s. p. Disponible en https://dx.doi.org/10.3983/twc.2018.1420

[38] Arce-Urriza, Marta y Cebollada-Calvo, José-Javier. «Una comparación del comportamiento del consumidor en los canales online y offline: sensibilidad al precio, lealtad de marca y efecto de las características del producto», en *Cuadernos de Economía y Dirección de La Empresa*, vol. 14, n.º 2 (2011), pp. 102–111.

*Netnografía*

La netnografía es un tipo de etnografía *online* que provee de una guía para la adaptación de la observación participante. Esta consiste en la planificación y la entrada cultural del trabajo de campo, la recolección de datos, el aseguramiento de una interpretación de los datos de alto nivel y la garantía de adhesión estricta a los estándares éticos de las singularidades y contingencias de la cultura de la comunidad *online*, a través de la comunicación mediada por ordenadores[39]. Es decir, permite identificar y entender necesidades a partir de grupos de consumidores *online*. El uso de la netnografia se justifica porque se ha empleado con anterioridad en múltiples investigaciones de productos culturales como, por ejemplo, cine[40], música[41], cómics[42] o *e-books*[43]. Sin embargo, la netnografía no ha sido utilizada hasta ahora para analizar librerías especializadas de cómics o mangas, aunque cabe señalar que Herrmann[44] en su estudio sobre establecimientos de venta de cómics utilizó la autoetnografia, una técnica de investigación que comparte fundamentos con la netnografía.

La netnografía está conformada por dos fases[45]: la primera se trata de una fase automática de recogida de datos, mientras que la segunda es la interpretación humana. En cuanto a la primera, la recogida de datos hace referencia a un proceso automático cuyo primer paso es identificar la comunidad o foro relacionado con el objetivo del estudio del cual se va a obtener la información. Kozinets[46] señala que un criterio de selección podría ser el número de usuarios o su nivel de actividad e interacción, así como su contenido, la cantidad de mensajes

Disponible en https://doi.org/10.1016/j.cede.2011.02.009

[39] Kozinets, Robert V. «The Field behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities», en *Journal of Marketing Research*, vol. 39, n.º 1 (2002), pp. 61–72. Disponible en https://doi.org/10.1509/jmkr.39.1.61.18935

[40] Cervelló Royo, Roberto, Rubio Aurrecoechea, Víctor y Clemente Ricolfe, José-Serafin. «'What are the viewers' reviews and emotions in Filmaffinity? A netnographic analysis», en *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, vol. 14, n.º 2 (2023), pp. 485–508. Disponible en https://doi.org/10.21501/22161201.4038

[41] Montoya-Rubio, Juan Carlos. «TwoSet Violin: experiencias musicales colectivas desde la afinidad y la conectividad», en *Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, vol. 20, n.º 2 (2022), pp. 1-18. Disponible en https://doi.org/10.7195/ri14.v20i2.1863

[42] Podoshen, Jeffrey S., Ekpo, Akon E. y Abiru, Oluwatoniloba. «Diversity, tokenism, and comic books: Crafting better strategies», en *Business Horizons*, vol. 64, n.º 1 (2021), pp. 131–140. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.bushor.2020.10.006

[43] D'Ambra, John, Wilson, Concepcion S. y Akter, Shahriar. «Affordance theory and e-books: evaluating the e-reading experience using netnography», en *Personal and Ubiquitous Computing*, vol. 23, n.º 5-6 (2017), pp. 873–892. Disponible en https://doi.org/10.1007/s00779-017-1086-1

[44] Herrmann, Andrew F. *Op. cit.*

[45] Turpo Gebera, Osbaldo W. «La netnografía: un método de investigación en Internet», en *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 47, n.º 2 (2008), pp. 1–10. Disponible en https://doi.org/10.35362/rie4722372

[46] Kozinets, Robert V. *Op. cit.*

o la antigüedad de la comunidad[47]. Se recurrió como fuente de información *online* a Google reseñas porque cuenta con toda la información necesaria agrupada por librerías de cómics. Para la elección de estas librerías se recurrió a los siguientes criterios: el número de reseñas que tienen los establecimientos en sus perfiles comerciales en Google, las librerías cuya actividad principal y mayor fuente de beneficios fueran los cómics y que participasen en una feria especializada de cómics. Considerando los anteriores criterios, se estudiarán cinco librerías especializadas (véase Tabla 2) y de su elección cabe destacar que tres de ellas se encuentran en la misma zona geográficas (véase Fig.1), formando un ecosistema, como señala Levay[48].

| Nombre de la librería de cómics | Número de reseñas de Google |
|---|---|
| Librería Futurama Cómics | 1 642 |
| La Orda | 878 |
| Generación X Valencia | 264 |
| Librería Bangarang | 229 |
| Greyhskull Cómics | 226 |

Tabla 2. Listado de librerías de cómics objeto de estudio y el número de reseñas de Google que se analizarán. Elaboración propia.

Fig. 1. Ubicación geográfica de las librerías especializadas en cómics seleccionadas. Fuente: *Google Maps*.

[47] Dwyer, Paul. «An approach to quantitatively measuring collaborative performance in online conversations», en *Computers in Human Behavior*, vol. 27, n.º 2 (2011), pp. 1021–1032. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.12.006

[48] Levay, Matthew. *Op. cit.*

Las reseñas recogidas fueron revisadas, eliminando aquellas que no aportaban información, no eran verídica o carecían de sentido. De esta manera, se analizaron un total de ochocientas doce reseñas (véase Tabla 3).

| Nombre de la librería | Número de reseñas de Google |
|---|---|
| Librería Futurama Cómics | 408 |
| La Orda | 208 |
| Generación X Valencia | 94 |
| Librería Bangarang | 58 |
| Greyhskull Cómics | 44 |

Tabla 3. Número de reseñas analizadas por librería de cómics objeto de estudio. Elaboración propia.

En cuanto a la interpretación humana de los datos, en primer lugar, se fijaron unos criterios considerando los antecedentes en el apartado anterior: sentimientos, precio, conocimiento de los vendedores, realización de eventos, escaparatismo y estética del local, servicio/atención al cliente, variedad de productos, calidad, disposición y organización de los productos y recomendaciones/boca-oído. Cada uno de los atributos fue dividido en dos categorías opuestas (positivos-negativos, caro-barato, muchos-pocos, sí-no, buena-mala, etc.,) que permitía incluir los comentarios positivos o negativos de cada mensaje, en uno u otro nivel. De esta manera, se creó un conjunto de variables binarias para indicar si el atributo estaba presente o no en el comentario analizado.

*Encuesta*

Los participantes en la encuesta fueron personas mayores de dieciocho años, de ambos sexos, lectores de cómics y clientes de al menos una de las cinco librerías de cómics incluidas en la netnografia. La encuesta era personal y se obtuvieron un total de doscientas dos respuestas válidas, con un error máximo del ± 7 %. El método de muestreo usado en la encuesta constaba de dos fases. En primer lugar, en la elección de la librería de cómics, se recurrió al muestreo aleatorio sin repetición, es decir, las librerías eran numeradas y se seleccionaban aleatoriamente. Una vez visitadas todas las librerías, se repitió el proceso si no se había alcanzado el número deseado de encuestas. En segundo lugar, se utilizó un muestreo aleatorio sistemático, es decir, se seleccionó aleatoriamente un primer encuestado (individuo inicial) y, a partir de ahí, se encuestó a la tercera persona que salía de la librería después de él o a la primera persona que salía, si habían pasado más de 5 minutos. De esta manera se mantuvo la aleatoriedad en la selección, pero también permitió alcanzar un número razonable de respuestas, especialmente en los días laborales cuando el número de clientes era menor.

El cuestionario constaba de tres bloques y una pregunta inicial que servía de filtro porque se pedía indicar la/s librería/s visitadas en el último año, usando una tarjeta con las cinco

librerías seleccionadas. En el bloque 1 se pedía la opinión sobre las librerías de cómics. Los encuestados debían indicar la/s librería/s que asociaban a diferentes atributos, que eran los mismos citados en la netnografia basándose en los antecedentes bibliográficos. En el segundo bloque, se recogía información sobre hábitos de compra y también se incluía una pregunta de control para descartar encuestas no válidas. Finalmente, en el tercer bloque se recogía información sociodemográfica (sexo y edad). El tiempo medio para cumplimentar el cuestionario era de unos 3 minutos.

*Análisis de datos*

Tanto los datos obtenidos mediante la netnografia como con la encuesta, fueron tratados mediante el software PSPP para las estadísticas básicas. Para obtener el posicionamiento se realizó un análisis factorial de correspondencias simples mediante el programa CAR[49]. Esta técnica de análisis examina la asociación entre filas y columnas en una tabla de contingencia. En este trabajo, los atributos citados anteriormente se colocarán en filas y las cinco librerías de cómics en columnas. Finalmente, cabe señalar que, desde el punto de vista sociodemográfico, los encuestados eran 66,3 % hombres y 33,7 % mujeres, con una edad media aproximada de 32 años. Estos datos son similares a lo señalado por Stevens y Bell[50] en su trabajo sobre librerías de cómics.

## Resultados

*Percepciones de los clientes de librerías de cómics utilizando la netnografia*

A partir de la Tabla 4, se puede destacar que las principales percepciones de los clientes en relación a una librería de cómics son los sentimientos y sensaciones positivas (29 % del total de respuestas) y la buena recomendación/boca-oído (26,2 %). Por ejemplo, el siguiente comentario refleja las emociones positivas: «De pequeño era el lugar de mis sueños, el sitio de mi felicidad plena cuando llegaba el fin de semana. Me encantaba todo de este lugar». Esta otra reseña muestra la buena recomendación/boca-oído: «Totalmente recomendable para todo el aficionado al cómic, manga, juegos de mesa, fantasía y *merchandising*».

A continuación, se sitúan la calidad de los cómics (12,9 %) y el conocimiento de los vendedores (11,5 %) que se reflejan, respectivamente, en los siguientes comentarios: «tengo alrededor de más de 64 tomos de manga comprados, tienen una excelente calidad, con su funda» y «Trato muy profesional y atento».

[49] Lorenzo-Seva, Urbano, Velden, Michel van de y Kiers, Henk A. L. «CAR: A MATLAB Package to Compute Correspondence Analysis with Rotations», en *Journal of Statistical Software*, vol. 31, n.º 8 (2009), pp. 1-14. Disponible en https://doi.org/10.18637/jss.v031.i08

[50] Stevens, J. Richard y Bell, Christopher E. *Op. cit.*

Por último, se encuentra el buen precio (6,5 %) y el buen escaparatismo y estética del local (6,2 %), que tienen un menor peso. El resto de los atributos fueron menos destacados. Nótese que los seis atributos más citados por los clientes de librerías de cómics fueron positivos.

| | |
|---|---|
| Sentimientos y sensaciones positivas | 29,0 |
| Vendedores con conocimientos | 11,5 |
| Ausencia de variedad de productos | 0,8 |
| Buen escaparatismo y estética del local | 6,2 |
| Mala disposición y organización de los productos | 1,6 |
| Mal servicio/atención al cliente | 3,3 |
| Buen precio de los cómics | 6,5 |
| Sí se realizan eventos | 2,1 |
| Buena calidad de los cómics | 12,9 |
| Buena recomendación/boca-oído | 26,2 |

Tabla 4. Porcentajes con que los clientes destacan cada atributo sobre el total de comentarios de las librerías de cómics. Elaboración propia.

Por otro lado, aplicando el análisis factorial de correspondencias simples para las librerías de cómics analizadas (véase Tabla 5), se consideraron los dos primeros ejes, ya que su contribución a la inercia es superior al 91 % (véase Tabla 6). En efecto, si los datos estuvieran distribuidos perfectamente al azar, cada valor propio aportaría la misma inercia, en este caso 100/4 = 25 %. Por tanto, cualquier eje con una contribución superior al 25 % añade un significado relevante al eje que se está interpretando[51]. Además, la inercia de los dos primeros ejes es suficiente a la hora de analizar los resultados en ciencias sociales al superar el valor mínimo de 50-60 %[52].

[51] Bendixen, Mike. «Compositional perceptual mapping using chi-squared trees analysis and correspondence analysis», en *Journal of Marketing Management*, vol. 11, n.º 6 (1995), pp. 571–581. Disponible en https://doi.org/10.1080/0267257x.1995.9964368

[52] Hair, Joseph, *et al. Multivariate data analysis*. Harlow, Pearson Education, 2014.

| | Futurama | Greyhskull | La Orda | Generación X | Bangarang |
|---|---|---|---|---|---|
| Sentimientos y sensaciones positivas | 171 | 10 | 29 | 5 | 34 |
| Vendedores con conocimientos | 49 | 12 | 9 | 8 | 21 |
| Ausencia de variedad de productos | 5 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Buen escaparatismo y estética del local | 20 | 3 | 8 | 1 | 21 |
| Mala disposición y organización de los productos | 13 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Mal servicio/atención al cliente | 21 | 3 | 3 | 1 | 0 |
| Buen precio de los cómics | 12 | 2 | 41 | 1 | 0 |
| Sí se realizan eventos | 0 | 4 | 0 | 2 | 12 |
| Buena calidad de los cómics | 16 | 2 | 60 | 2 | 31 |
| Buena recomendación/boca-oído | 109 | 16 | 70 | 10 | 20 |

Tabla 5. Nivel de asociación de las librerías de cómics con los atributos. Elaboración propia.

| Dimensión | Valor propio | Contribución a la inercia (%) | Acumulado (%) |
|---|---|---|---|
| 1 | 0,2112 | 56,3 | 56,3 |
| 2 | 0,1305 | 34,8 | 91,1 |
| 3 | 0,0316 | 8,4 | 99,5 |
| 4 | 0,0020 | 0,5 | 100,0 |

Tabla 6. Resultados del análisis factorial de correspondencias simples entre las librerías de cómics y los atributos analizados. Elaboración propia.

En la Tabla 7, se muestra las coordenadas y contribuciones de las librerías de cómics y los atributos para los dos primeros ejes y en la Fig. 2 se ilustra gráficamente. En el eje 1, la librería de cómics La Orda (C) contribuye en un 66,3 % a la formación del eje. Asimismo, está bien representado la librería de cómics Futurama (A). En segundo lugar y en cuanto a los atributos, hay que señalar que en el eje 1, están bien representados con una fuerte contribución a la formación de este eje: buena calidad de los cómics (36,2 % de inercia), buen precio de los cómics (29,6 %) y sentimientos y sensaciones positivas (19,6 %). Considerando la situación de estos atributos en el eje 1, se puede señalar que se está oponiendo el valor funcional, es decir, una buena relación calidad y precio, frente a las emociones y sentimientos que se generan. Además, la librería C se relaciona con una buena relación calidad/precio, mientras que la librería A con sentimientos y emociones positivas. En cuanto a la segunda dimensión, destaca la librería de cómics Bangarang (E) pues aporta un 68,2 % a la formación de dicho eje. Los atributos que sobresalen son que sí se realizan eventos (44,5 % de la inercia) y buen escapara-

tismo y estética del local (15,8 %). Ambos atributos se relacionan, como se aprecia en la Fig. 2, con la librería de cómics E. Es decir, la librería Bangarang (E) es percibida como un espacio de socialización mediante sus eventos y de atracción comercial con su escaparatismo y estética. Nótese que dos de las librerías de cómics, B y D, no se diferencian por ningún aspecto.

| | Dimensión 1 | | Dimensión 2 | |
|---|---|---|---|---|
| Librería de cómics | Coordenadas | % inercia explicada | Coordenadas | % inercia explicada |
| A. Futurama | -0,55 | 31,7 | -0,35 | 16,1 |
| B. Greyhskull | -0,33 | 1,5 | 0,55 | 5,1 |
| C. La Orda | 1,09 | 66,3 | -0,33 | 7,8 |
| D. Generación X | -0,20 | 0,3 | 0,54 | 2,8 |
| E. Bangarang | 0,08 | 0,2 | 1,23 | 68,2 |
| Atributos | | | | |
| 1. Sentimientos y sensaciones positivas | -0,56 | 19,6 | -0,21 | 3,5 |
| 2. Vendedores con conocimientos | -0,46 | 5,3 | 0,47 | 7,1 |
| 3. Ausencia de variedad de productos | -0,93 | 1,5 | 0,02 | 0 |
| 4. Buen escaparatismo y estética del local | -0,07 | 0,2 | 0,96 | 15,8 |
| 5. Mala disposición y organización de los productos | -0,94 | 3,1 | -0,96 | 4,1 |
| 6. Mal servicio/atención al cliente | -0,73 | 3,8 | -0,60 | 3,3 |
| 7. Buen precio de los cómics | 1,45 | 29,6 | -0,80 | 11,4 |
| 8. Sí se realizan eventos | -0,09 | 0,1 | 2,77 | 44,5 |
| 9. Buena calidad de los cómics | 1,14 | 36,2 | 0,37 | 4,9 |
| 10. Buena recomendación/ boca-oído | 0,10 | 0,6 | -0,27 | 5,4 |

Tabla 7. Coordenadas y contribuciones de las librerías de cómics y atributos para la dimensión 1 y 2. Elaboración propia.

Nota a la Tabla 7: en los mapas de posicionamiento, se usarán los números y letras que aparecen en esta tabla para identificar atributos y librerías de cómics, respectivamente.

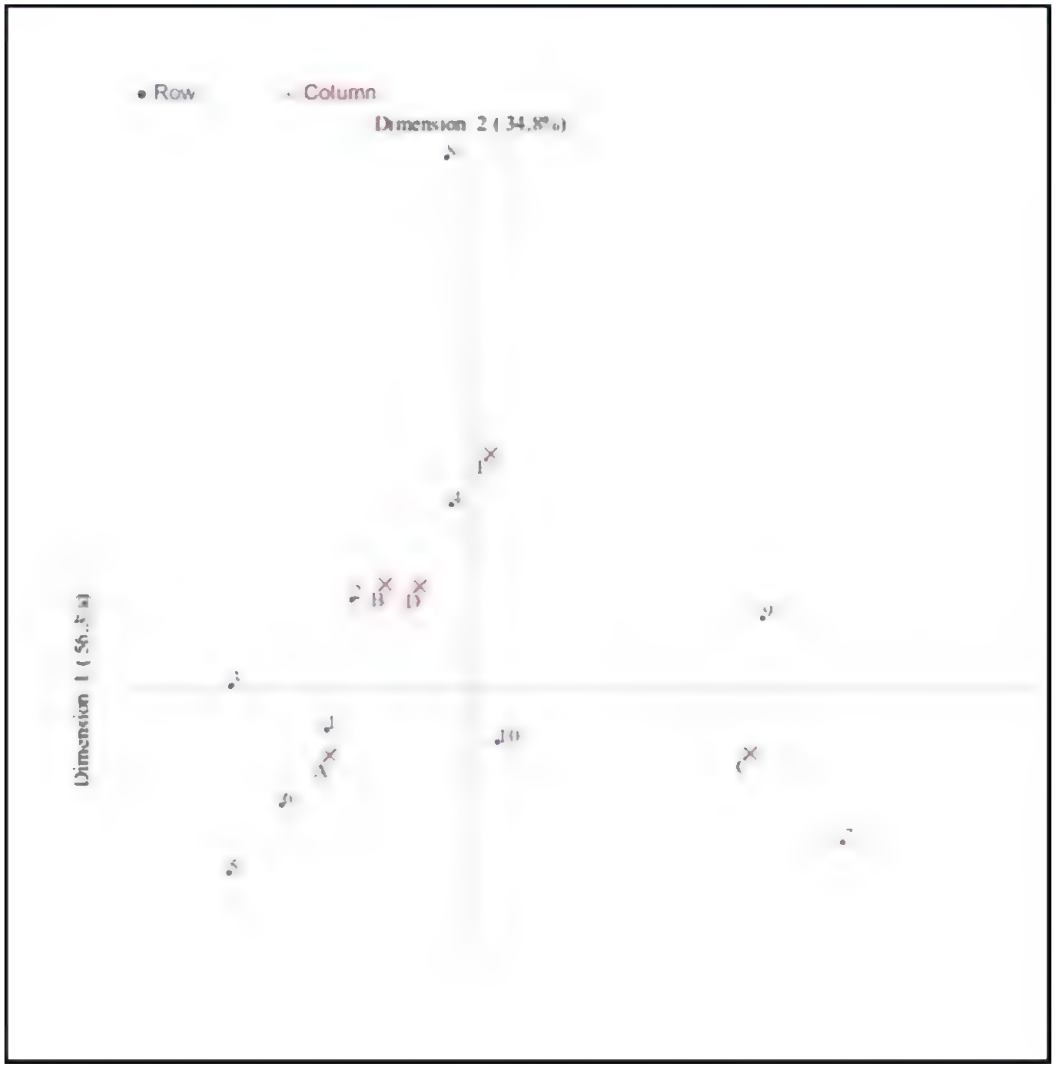



Fig. 2. Mapa de posicionamiento de las librerías de cómics. Elaboración propia

*Percepciones de los clientes de librerías de cómics utilizando la encuesta personal*

Considerando los resultados obtenidos en la encuesta personal, hay un grupo de atributos que destacan sobre el resto: buena recomendación/boca-oído (17,5 % del total de respuestas), vendedores con conocimientos (17,2 %), sentimientos y sensaciones positivas (15,8 %), buena calidad de los cómics (15 %) y buen escaparatismo y estética del local (14,1 %). Los cinco principales atributos percibidos por los clientes en las librerías de cómics son positivos, mientras que los negativos apenas son mencionados.

| | |
|---|---|
| Sentimientos y sensaciones positivas | 15,8 |
| Vendedores con conocimientos | 17,2 |
| Ausencia de variedad de productos | 3,2 |
| Buen escaparatismo y estética del local | 14,1 |
| Mala disposición y organización de los productos | 2,0 |
| Mal servicio/atención al cliente | 0,8 |
| Buen precio de los cómics | 8,2 |
| Sí se realizan eventos | 6,0 |
| Buena calidad de los cómics | 15,0 |
| Buena recomendación/boca-oído | 17,5 |

Tabla 8. Porcentajes con que los clientes destacan cada atributo en el total de las librerías de cómics. Elaboración propia.

Aplicando nuevamente el análisis factorial de correspondencias simples para las librerías de cómics analizadas (véase Tabla 9), se consideraron los dos primeros ejes, ya que su contribución a la inercia es superior al 89 % (véase Tabla 10). Este resultado cumple lo señalado anteriormente por Bendixen[53] y Hair, *et al.*[54]

| | Futurama | Greyhskull | La Orda | Generación X | Bangarang |
|---|---|---|---|---|---|
| Sentimientos y sensaciones positivas | 159 | 32 | 84 | 24 | 50 |
| Vendedores con conocimientos | 180 | 35 | 85 | 28 | 53 |
| Ausencia de variedad de productos | 2 | 15 | 24 | 5 | 25 |
| Buen escaparatismo y estética del local | 171 | 20 | 56 | 15 | 50 |
| Mala disposición y organización de los productos | 26 | 6 | 11 | 2 | 0 |
| Mal servicio/atención al cliente | 6 | 1 | 6 | 5 | 0 |
| Buen precio de los cómics | 68 | 11 | 73 | 11 | 19 |
| Sí se realizan eventos | 52 | 27 | 1 | 8 | 44 |
| Buena calidad de los cómics | 140 | 28 | 99 | 21 | 44 |
| Buena recomendación/boca-oído | 178 | 33 | 95 | 27 | 54 |

Tabla 9. Nivel de asociación de las librerías de cómics con los atributos. Elaboración propia.

[53] Bendixen, Mike. *Op. cit.*

[54] Hair, Joseph, *et al. Op. cit.*

| Dimensión | Valor propio | Contribución a la inercia (%) | Acumulado (%) |
|---|---|---|---|
| 1 | 0,0545 | 56,3 | 56,3 |
| 2 | 0,0321 | 33,1 | 89,4 |
| 3 | 0,0070 | 7,3 | 96,7 |
| 4 | 0,0032 | 3,3 | 100 |

Tabla 10. Resultados del análisis factorial de correspondencias simples entre las librerías de cómics y los atributos analizados. Elaboración propia.

En el primer eje, las librerías Bangarang (E) y Greyhskull (B) se posicionan con un mayor porcentaje de inercia, 46,8 % y 23 %, respectivamente. El atributo más relevante es si se realizan eventos (60 % de inercia), siendo esta variable la asociada a ambas librerías de cómics, como se observa en la Fig. 3. En la segunda dimensión, se encuentran bien representadas Futurama (A) (48,5 %) y la Orda (C) (45,8 %) que, en este eje, contribuye en mayor medida que en el eje 1. Los atributos que explican mayor información son los siguientes: ausencia de variedad de productos (48,8 %), buen escaparatismo y estética del local (20,3 %) y buen precio de los cómics (16,9 %). Si se tienen en cuenta sus coordenadas, este eje enfrenta variedad y precio de los cómics frente a la estética y escaparatismo de las librerías. Así, la librería A se asocia con buen escaparatismo y estética, mientras C se percibe con buen precio, pero falta de variedad de productos. Finalmente, la librería D no destaca por ningún aspecto como se aprecia en el mapa de posicionamiento (véase Fig. 3), al situarse en el centro del mismo, como ya sucedía en el mapa perceptual elaborado mediante la netnografia.

| | Dimensión 1 | | Dimensión 2 | |
|---|---|---|---|---|
| Librería de cómics | Coordenadas | % inercia explicada | Coordenadas | % inercia explicada |
| A. Futurama | -0,18 | 5,9 | 0,44 | 48,5 |
| B. Greyhskull | 0,76 | 23 | -0,21 | 2,4 |
| C. La Orda | -0,48 | 24,1 | -0,58 | 45,8 |
| D. Generación X | -0,09 | 0,2 | -0,20 | 1,4 |
| E. Bangarang | 0,84 | 46,8 | -0,15 | 1,9 |
| **Atributos** | | | | |
| 1. Sentimientos y sensaciones positivas | -0,05 | 0,2 | 0,04 | 0,1 |
| 2. Vendedores con conocimientos | -0,05 | 0,1 | 0,14 | 1,8 |
| 3. Ausencia de variedad productos | 1,21 | 20,2 | -1,65 | 48,8 |
| 4. Buen escaparatismo y estética del local | -0,02 | 0 | 0,51 | 20,3 |
| 5. Mala disposición y organización de los productos | -0,53 | 2,4 | 0,43 | 2,1 |
| 6. Mal servicio/atención al cliente | -0,86 | 2,6 | -0.64 | 1,8 |
| 7. Buen precio de los cómics | -0,56 | 11,1 | -0,61 | 16,9 |
| 8. Sí se realizan eventos | 1,53 | 60 | 0,37 | 4,4 |
| 9. Buena calidad de los cómics | -0,21 | 2,7 | -0,21 | 3,6 |
| 10. Buena recomendación/ boca-oído | -0,10 | 0,7 | 0,04 | 0,2 |

Tabla 11. Coordenadas y contribuciones de las librerías de cómics y atributos para la dimensión 1 y 2. Elaboración propia.

## Discusión y conclusiones

Las percepciones más citadas sobre las librerías de cómics analizadas y coincidentes en ambas fuentes de información, la netnografía (*online*) y la encuesta personal (*offline*), fueron: buena recomendación/boca-oído, sentimientos y sensaciones positivas, calidad de los cómics y conocimiento de los vendedores. Estos aspectos podrían considerarse esenciales y

sugieren que es fundamental ofrecer una experiencia positiva y emocional. Estas percepciones encajan con los resultados de Yeo, *et al.*[55] que concluye que los lectores de cómics tienden a interesarse y sentirse atraídos por los contenidos de los cómics que pueden aumentar sus sentimientos y emociones. En esta línea, Levay[56] señala que una buena o mala experiencia que genere un sentimiento positivo o negativo puede desencadenar una recomendación favorable o no. Además, también hay que mantener una alta calidad en los cómics y asegurar que los vendedores continúen siendo percibidos como expertos. Por ejemplo, la librería española de cómics Nostromo ganó el prestigioso premio Eisner a la mejor tienda de cómics del mundo al ofrecer un trato esmerado a sus clientes y una oferta de cómics de calidad[57].

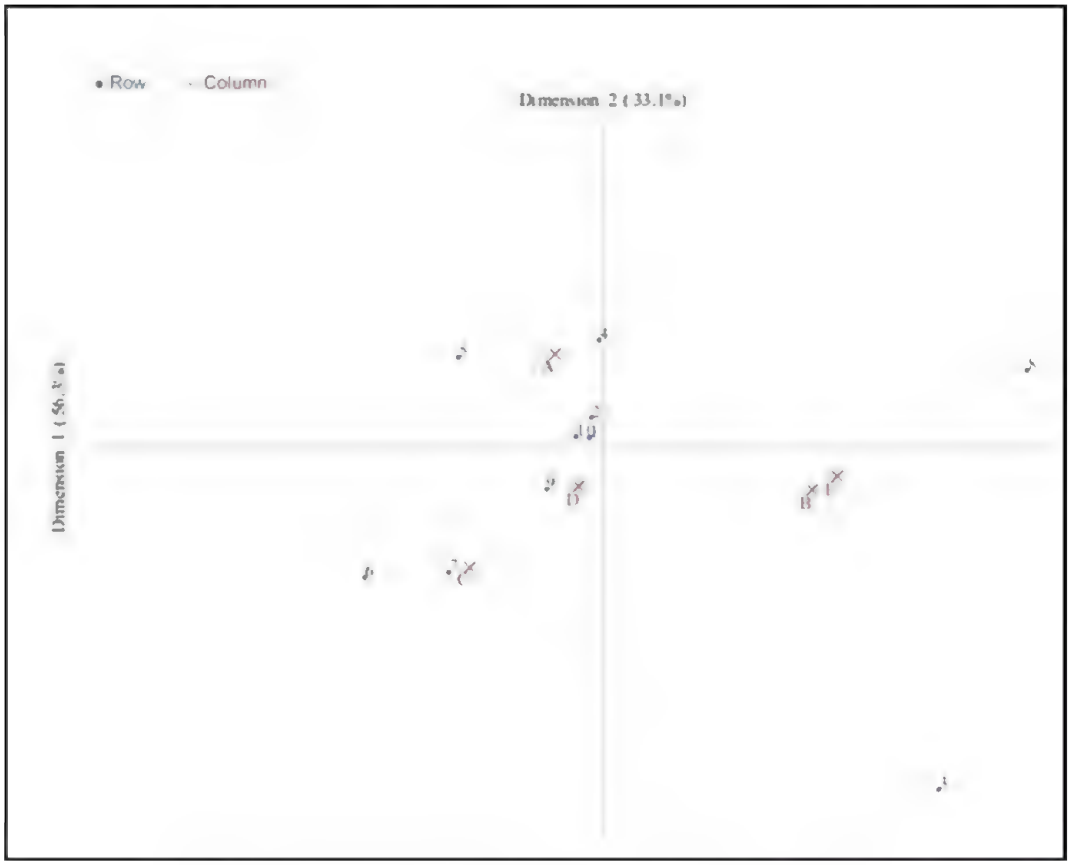



Fig. 3. Mapa de posicionamiento de las librerías de cómics. Elaboración propia.

[55] Yeo, Sook Fern, *et al.* «Physical store purchase intention: The study of comics book in Malaysia», en *Global Business and Management Research*, vol. 10, n.º 3 (supl.) (2018), pp. 1035-1047.

[56] Levay, Matthew. *Op. cit.*

[57] Caballero, Marta. «Nostromo: la mejor tienda de cómics del mundo está en Sevilla», en *El Mundo*, 2 de agosto de 2020. Disponible en https://www.elmundo.es/cultura/literatura/2020/08/02/5f22a928fdddffaa018b45f6.html

Por otro lado, en la formación de los mapas perceptuales, es decir, lo que diferencia a las librerías de cómics en la mente de los clientes, coinciden tres atributos. Tanto si se recurre a la netnografía como a la encuesta, en los ejes aparecen: buen precio de los cómics, realización de eventos y buen escaparatismo y estética del local. El precio es un factor importante en la elección del lugar de compra de cómics. Swindle[58] señala que el precio fue el principal motivo para utilizar un servicio de suscripción a cómics digitales, es decir, las librerías físicas de cómics deben afrontar este tipo de competencia donde el precio es determinante. En esta línea, la organización de eventos como firmas de autores o ilustradores, talleres, etcétera, puede transformar las librerías en puntos de encuentro cultural. Efectivamente, existen numerosas investigaciones que reconocen la importancia de los eventos en librerías de cómics para ayudar a crear una subcultura única[59]. Así, los eventos organizados influyen en la percepción que se tiene sobre las librerías de cómics analizadas. Según Addis[60], una librería excelente es aquella que presta atención a los eventos. La organización de acontecimientos o actividades generan interacciones con los libreros. Finalmente, el escaparatismo y la estética del local son aspectos clave para atraer a clientes. Las tiendas de cómics deben diseñarse pensando en los cómics, donde los nuevos lanzamientos ocupen espacios destacados en los escaparates o el interior y los sistemas de categorización son complicados[61]. De esta manera, la decoración y estética de una librería potencia su imagen[62]. Al mismo tiempo, el consumismo posmoderno centrado en lo estético y simbólico debe ser considerado por las librerías para su éxito comercial[63].

Estos tres atributos identificados en el posicionamiento de las librerías de cómics (precio competitivo, realización de eventos y estética del local) están alineados con las tendencias actuales en el comercio minorista. Estos factores son fundamentales para comprender cómo se posicionan las librerías en la mente de los clientes y los atributos a priorizar para mejorar su percepción, atraer a más consumidores y crear una experiencia de compra diferenciada.

[58] Swindle, Isaac. *Op. cit.*

[59] Berenstein, Ofer. *Op. cit.*

[60] Addis, Michela. «Understanding the Customer Journey to Create Excellent Customer Experiences in Bookshops», en *International Journal of Marketing Studies*, vol. 8, n.º 4 (2016), pp. 20-36. Disponible en https://doi.org/10.5539/ijms.v8n4p20

[61] Booth, Paul J. *Op. cit.*

[62] An, Qiqi. *Op. cit.*

[63] Huang, Gang. *Op. cit.*

## Bibliografía

Addis, Michela. «Understanding the Customer Journey to Create Excellent Customer Experiences in Bookshops», en *International Journal of Marketing Studies*, vol. 8, n.º 4 (2016), pp. 20. Disponible en https://doi.org/10.5539/ijms.v8n4p20

An, Qiqi. «Research on 4V Marketing Strategy of Physical Bookstore Based on Consumer Behavior», en Striełkowski, Wadim, *et al.* (eds.). *Proceedings of the 1st Africa-Asia Dialogue Network (AADN) International Conference (ADNIC 2019),* 2020, vol. 476, pp. 45-50. Disponible en https://doi.org/10.2991/assehr.k.201012.007

Arce-Urriza, Marta y Cebollada-Calvo, José-Javier. «Una comparación del comportamiento del consumidor en los canales online y offline: sensibilidad al precio, lealtad de marca y efecto de las características del producto», en *Cuadernos de Economía y Dirección de La Empresa*, vol. 14, n.º 2 (2011), pp. 102–111. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.cede.2011.02.009

Argo, Jennifer y Dahl, Darren. «Social Influence in the Retail Context: A Contemporary Review of the Literature», en *Journal of Retailing*, vol. 96 n.º 1 (2020), pp. 25–39. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.jretai.2019.12.005

Barrero, Manuel. «La Industria del Cómic en España en 2023», en *Tebeosfera*, n.º 25 (2024). Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/la_industria_del_comic_en_espana_en_2023.html

Belk, Russell, *et al.* «Dirty Little Secret: Home Chaos and Professional Organizers», en *Consumption Markets y Culture*, vol. 10, n.º 2 (2007), pp. 133–140. Disponible en https://doi.org/10.1080/10253860701256208

Bendixen, Mike. «Compositional perceptual mapping using chi-squared trees analysis and correspondence analysis», en *Journal of Marketing Management*, vol. 11, n.º 6 (1995), pp. 571–581. Disponible en https://doi.org/10.1080/0267257x.1995.9964368

Berenstein, Ofer. «Comic Book Fans' Recommendations Ceremony: A Look at the Inter-Personal Communication Patterns of a Unique Readers/Speakers Community», en *Participations,* vol. 9, n.º 2 (2012), pp. 74–96.

Booth, Paul J. «Framing Alterity: Reclaiming Fandom's Marginality», en *Transformative Works and Cultures,* vol. 28 (2018), s. p. Disponible en https://dx.doi.org/10.3983/twc.2018.1420

Caballero, Marta. «Nostromo: la mejor tienda de cómics del mundo está en Sevilla», en *El Mundo*, 2 de agosto de 2020. Disponible en https://www.elmundo.es/cultura/literatura/2020/08/02/5f22a928fdddffaa018b45f6.html

Cervelló Royo, Roberto, Rubio Aurrecoechea, Victor y Clemente Ricolfe, José-Serafin. «'What are the viewers': reviews and emotions in Filmaffinity? A netnographic analysis», en *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, vol. 14, n.º 2 (2023), pp. 485–508. Disponible en https://doi.org/10.21501/22161201.4038

Chen, Cheih-Ying, Huarng, Kun-Huang e Izquierdo González, Vanessa. «How creative cute characters affect purchase intention», en *Journal of Business Research*, vol. 142 (2022), pp. 211–220. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.12.059

Chen, Steven y Granitz, Neil. «Adoption, rejection, or convergence: Consumer attitudes toward book digitization», en *Journal of Business Research*, vol. 65, n.º 8 (2012), pp. 1219–1225. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2011.06.038

Conecta. *Comercio interior del libro en España 2022*. España, Federación de Gremios de Editores de España, 2022. Disponible en https://www.federacioneditores.org/img/documentos/comercio_interior_2022.pdf

D'Ambra, John, Wilson, Concepcion S. y Akter, Shahriar. «Affordance theory and e-books: evaluating the e-reading experience using netnography», en *Personal and Ubiquitous Computing*, vol. 23, n.º 5-6 (2017), pp. 873–892. Disponible en https://doi.org/10.1007/s00779-017-1086-1

Dwyer, Paul. «An approach to quantitatively measuring collaborative performance in online conversations», en *Computers in Human Behavior*, vol. 27, n.º 2 (2011), pp. 1021–1032. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.12.006

Hair, Joseph, *et al. Multivariate data analysis*. Harlow, Pearson Education, 2014.

Herrmann, Andrew F. «Communication and ritual at the comic book shop», en *Journal of Organizational Ethnography*, vol. 7, n.º 3 (2018), pp. 285–301. Disponible en https://doi.org/10.1108/joe-06-2017-0027

Huang, Gang. «Investigation on Whether the "New Type" Bookstore Model Can Realize the Renaissance of Physical Bookstores», en *ScienceOpen Preprints*, s. n. (2020), s.p. Disponible en https://doi.org/10.14293/S2199-1006.1.SOR-.PPICZXO.v1

Kozinets, Robert V. «The Field behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities», en *Journal of Marketing Research*, vol. 39, n.º 1 (2002), pp. 61–72. Disponible en https://doi.org/10.1509/jmkr.39.1.61.18935

Lavin, Michael R. «Comic books and graphic novels for libraries: What to buy», en *Serials Review*, vol. 24, n.º 2 (1998), pp. 31–45. Disponible en https://doi.org/10.1016/s0098-7913(99)80117-8

Lee, Stan y Ditko, Steven. *Spiderman Amazing Fantasy,* n.º 15. Marvel Comics, Nueva York, 1962.

Levay, Matthew. «Community and the Comic Shop: An Interview with Tony Davis», en *The New Americanist*, vol. 2, n.º 1 (2023), pp. 108–131. Disponible en https://doi.org/10.3366/tna.2023.0007

Lorenzo-Seva, Urbano, Velden, Michel van de y Kiers, Henk A. L. «CAR: A MATLAB Package to Compute Correspondence Analysis with Rotations», en *Journal of Statistical Software*, vol. 31, n.º 8 (2009), pp. 1-14. Disponible en https://doi.org/10.18637/jss.v031.i08

Montoya-Rubio, Juan Carlos. «TwoSet Violin: experiencias musicales colectivas desde la afinidad y la conectividad», en *Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, vol. 20, n.º 2 (2022), pp. 1-18. Disponible en https://doi.org/10.7195/ri14.v20i2.1863

Pena, María Silva y Brito, Eliane Pereira. «Dematerialization retail: bookstore experience in physical and virtual dimensions», en *Revista de Administração de Empresas*, vol. 61, n.º 6 (2021), pp. 1-16. Disponible en https://doi.org/10.1590/s0034-759020210603x

Podoshen, Jeffrey S., Ekpo, Akon E. y Abiru, Oluwatoniloba. «Diversity, tokenism, and comic books: crafting better strategies», en *Business Horizons*, vol. 64, n.º 1 (2021), pp. 131–140. Disponible en https://doi.org/10.1016/j.bushor.2020.10.006

Pustz, Matthew. *Comic book culture: fanboys and true believers.* Jackson, University Press of Mississippi, 1999.

Rodríguez, Sandra y Velandia, Carolina. *Definición de las características óptimas de una tienda de* cómics *en la ciudad de Bogotá* [tesis de maestría]. Colegio de estudios superiores de administración (CESA), 2017. Disponible en http://hdl.handle.net/10726/1668

Sabre, Clothilde. «French anime and manga fans in Japan: Pop culture tourism, media pilgrimage, imaginary», en *International Journal of Contents Tourism*, vol. 1, n.º 1 (2016), pp. 1-19.

Sánchez Mateos, Juan Carlos. «Un gran poder conlleva una gran responsabilidad: divulgación de las humanidades a través del cómic», en *Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*, vol. 13, n.º 7 (2022), pp. 70–83. Disponible en https://doi.org/10.51896/atlante/beis1935

Stevens, J. Richard y Bell, Christopher E. «(Re)examining the attitudes of comic book store patrons», en *Transformative Works and Cultures*, vol. 20 (2015), s. p. Disponible en https://doi.org/10.3983/twc.2015.0678

Swindle, Isaac. «*Digital Comics Subscription Service Usage and Its Impact on Printed Comic Buying Habits: The Digital Comics Subscription Loop*» [trabajo de investigación]. Portland State University, 2024. Disponible en https://pdxscholar.library.pdx.edu/eng_bookpubpaper/81

Torres Vargas, Georgina Araceli. «Las librerías universitarias como generadoras de lectores», en *Bibliographica*, vol. 4, n.º 1 (2021), pp. 224-238. Disponible en https://doi.org/10.22201/iib.2594178xe.2021.1.89

Trout, Jack y Ries, Al. *Positioning: The battle for your mind*. Nueva York, McGraw-Hill, 1986.

Turpo Gebera, Osbaldo W. «La netnografía: un método de investigación en Internet», en *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 47, n.º 2 (2008), pp. 1–10. Disponible en https://doi.org/10.35362/rie4722372

Woo, Benjamin. «The Android's Dungeon: comic-bookstores, cultural spaces, and the social practices of audiences», en *Journal of Graphic Novels y Comics*, vol. 2, n.º 2 (2011), pp. 125–136. Disponible en https://doi.org/10.1080/21504857.2011.602699

Wyburn, John y Roach, Paul Alun. «An hedonic analysis of American collectable comic-book prices», en *Journal of Cultural Economics*, vol. 36, n.º 4 (2012), pp. 309–326. Disponible en https://doi.org/10.1007/s10824-012-9166-6

Yeo, Sook Fern, *et al.* «Physical store purchase intention: The study of comics book in Malaysia», en *Global Business and Management Research*, vol. 10, n.º 3 (supl.) (2018), pp. 1035-1047.

# El cómic digital sobre plataformas móviles

## *Digital comics on mobile platforms*

**Antonio González Brito**

Universidad de Granada

**Concepción Alonso Valdivieso**

Universidad de Granada

Antonio González Brito (Huelva, 1982) es artista, diseñador gráfico e investigador en narrativa visual. Con una licenciatura y un máster en Bellas Artes por la Universidad de Granada, su trabajo abarca el cómic, la ilustración, la pintura y el diseño, explorando tanto los medios tradicionales como los digitales. Ha trabajado como artista 2D en la industria del videojuego y como diseñador gráfico en el ámbito corporativo. Su investigación se centra en el cómic digital y sus posibilidades narrativas en plataformas móviles. Ha ilustrado *Vilipendios* (2012), un libro de poesía en el que su obra visual complementa la poesía de otros autores, y ha participado como autor en *Miradas que habitan* (2012) y *TBO 4 Japan* (2011). Su trayectoria incluye exposiciones, colaboraciones en proyectos de ilustración y diseño gráfico, así como una continua exploración del arte como medio de expresión y narración.

Concepción Alonso Valdivieso es profesora titular de la Universidad de Granada. Doctora en Arte por la Universidad de Granada en 2014 con mención internacional y *cum laude*. Licenciada en Bellas Artes en 2008 por la misma universidad.

**Fecha de recepción:** 20 de marzo de 2025
**Fecha de aceptación definitiva:** 25 de mayo de 2025
**DOI:** 10.37536/cuco.2025.24.2652

## Resumen

Un cómic es un medio de comunicación artístico y, como todo medio de comunicación, tiene la función de hacer llegar un mensaje del emisor al receptor. Gracias a la aparición de nuevas tecnologías, como *tablets*, *smartphones* o *e-books*, el mundo del cómic se ha reinventado. En el presente artículo analizaremos las posibilidades narrativas que estos nuevos soportes aportan a este medio y a sus autores. Teniendo en cuenta la evolución histórica del cómic digital, puede afirmarse que ha seguido una tendencia continuada hacia el refinamiento en cuestiones narrativas. Esta síntesis entre los mundos de la animación, los videojuegos y el cómic clásico se ha convertido en el soporte para una nueva forma de comunicación que hoy conocemos como cómic digital.


**Palabras clave:** cómic digital, disparador, subordinación entre viñetas, viñeta ventana, webcómic.


## Abstract

Comics are an artistic media, and so, they deliver a message from the sender to the receiver. New technologies such as tablets, smartphones or e-books have allowed the comics industry to reinvent itself. In this paper we will analyze the communication possibilities that these new supports can offer to this field and to its authors. Considering the historical evolution of digital comics, it is possible to conclude that a consistent trend towards the narrative's refinement can be found in this media. A new kind of communication that we now refer as digital comics is based on this fusion of the worlds of animation, video games and classic comics.


**Keywords:** digital comic, subordination between panels, trigger, webcomic, window panel.

## Cita bibliográfica

González Brito, Antonio y Alonso Valdivieso, Concepción. «El cómic digital sobre plataformas móviles», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 24 (2025), pp. 155-190.

## Introducción

El diccionario de la Real Academia Española (RAE) define el cómic como una «secuencia de viñetas que cuenta una historia»[1], mientras que Scott McCloud en su obra *Entender el cómic: El arte invisible* lo describe como «ilustraciones yuxtapuestas a otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector»[2]. No obstante, estas definiciones apenas arañan la superficie del verdadero alcance de un cómic.

Crear un cómic implica una sinergia entre dibujo, narrativa y diseño. No se trata solo de imágenes o historias aisladas, sino de una integración cuidadosa de elementos visuales y textuales que generan una narrativa coherente y atractiva. Los detalles como los bocadillos, el grosor de las líneas y el tamaño de la calle o *gutter*[3], entre otros, juegan un papel crucial en esta amalgama.

Todo profesional del diseño sabe que el noventa por ciento de la comunicación es no verbal y que una buena presentación es extremadamente importante a la hora de diseñar un producto. La combinación exacta de texto e imágenes para entregar un mensaje forma parte intrínseca del diseño. Desde los productos de supermercado hasta la disposición urbana, todo tiene un diseño intencionado. De manera similar, un cómic es una pieza de comunicación artística, donde texto e imagen se combinan para crear una narración efectiva.

La irrupción de tecnologías como *tablets*, *smartphones* y *e-books* transformó el panorama editorial. Estas herramientas plantearon nuevas posibilidades para el cómic y, a medida que se fueron haciendo más accesibles y económicas, sus capacidades en cuanto al cómic digital se explotaron exponencialmente.

Quizá estemos asistiendo al nacimiento de un nuevo lenguaje que podría compartir público con el cine, la literatura y, por supuesto, con el cómic, del mismo modo que estas tres formas de comunicación han hecho entre ellas durante tantos años.

## Estado de la cuestión

En el ámbito de la teoría del cómic clásico, existe una vasta cantidad de bibliografía. Obras destacadas como *Los lenguajes del cómic* de Danielle Barbieri, *El cómic y el arte secuencial* de

[1] Diccionario de la lengua española. «Cómic». Real Academia Española, s. f. Disponible en https://dle.rae.es/cómic

[2] Mccloud, Scott. *Entender el cómic: el arte invisible.* Barcelona, Ediciones B, 2005 [1993], p. 9.

[3] *Ibid.*, p. 66. Los *gutters* son los canales entre viñetas. Este término proviene de la terminología de la impresión y la encuadernación, donde *gutter* designa el espacio entre los bloques de texto o entre las páginas enfrentadas de un libro.

Will Eisner o *Entender el cómic* de Scott McCloud han cimentado las bases de este campo. Scott McCloud, reconocido teórico del cómic, expandió, además, su análisis al cómic digital en otro de sus libros *Reinventar el cómic*. Sin embargo, la bibliografía específica sobre cómic digital sigue siendo limitada. Los estudios disponibles suelen ser bien demasiado sintéticos o bien no presentan una perspectiva didáctica adecuada para la elaboración de un cómic digital. Esta carencia ha subrayado la necesidad de una mayor profundización en este campo, motivando la redacción de este artículo.

## Metodología

En la elaboración de este artículo, hemos empleado una metodología que combina enfoques posmodernistas con el método analítico, proporcionando una visión integral y detallada del cómic digital sobre plataformas móviles.

El posmodernismo, movimiento que surgió en la segunda mitad del siglo xx, se caracteriza por su análisis detallado de las partes que componen un todo y su consideración de los antecedentes históricos para proyectar futuras evoluciones. Este enfoque nos permitió desglosar los elementos constitutivos del cómic interactivo y comprender sus raíces y posibles desarrollos futuros.

El método analítico consiste en descomponer el objeto de estudio en partes más manejables y analizarlas de manera individual. Este proceso implica formular hipótesis teóricas que se sometan a una experimentación práctica, generando soluciones aplicables a la narración gráfica. Este enfoque nos ha permitido abordar cada aspecto del cómic digital y su interacción con otras formas de arte de manera meticulosa y estructurada.

Durante la fase de documentación, nos concentraremos en recopilar y analizar material teórico y práctico relevante. Esto incluyó una revisión exhaustiva de la bibliografía sobre la historia del cómic digital y el «webcómic», así como de un estudio de los ingenios narrativos utilizados en los videojuegos desde sus inicios. Esto nos permitió tener una comprensión más profunda de los antecedentes y las innovaciones que han marcado estos campos.

Hemos seleccionado y catalogado ejemplos representativos de cómics digitales y videojuegos que han impulsado la evolución de la narración gráfica digital. Estos ejemplos se destacan por sus aportaciones innovadoras y su capacidad para llevar la narrativa gráfica a nuevos niveles de interactividad y animación.

En el primer bloque del artículo, presentamos los antecedentes históricos, como un recorrido histórico por los títulos más influyentes de los medios artísticos que han moldeado el cómic digital. Exploramos, así, cómo las técnicas narrativas heredadas de estos medios se han aplicado al cómic digital y al webcómic desde sus inicios hasta la actualidad.

En el segundo bloque, identificamos y definimos las unidades estructurales y narrativas del cómic digital. Esto incluye un análisis detallado de conceptos como la viñeta y su tipología, así como una exposición de las técnicas narrativas más importantes heredadas de otros medios artísticos.

Finalmente, el tercer bloque resume las conclusiones más relevantes obtenidas a partir del estudio. Aquí, consolidamos los hallazgos sobre las capacidades narrativas del cómic digital, destacando cómo la interactividad y la animación pueden enriquecer la experiencia del lector y llevar la narración gráfica a nuevos campos.

Esta metodología nos ha permitido no solo trazar un mapa detallado del estado actual del cómic interactivo en plataformas móviles, sino también proyectar sus posibles desarrollos futuros, ofreciendo una perspectiva enriquecedora para teóricos, creadores y entusiastas del cómic digital y la narración interactiva.

## Objetivos

El propósito central de este artículo es explorar cómo las tácticas narrativas del mundo de los videojuegos se han incorporado en el cómic, dando lugar al cómic digital. Pretendemos identificar y aislar métodos que establezcan bases sólidas para la creación de futuros cómics digitales, analizando las interrelaciones y dependencias entre estos medios y la evolución del cómic digital como una forma artística autónoma.

Queremos poner en relevancia el ingenio narrativo de videojuegos como *The Quest for the Time Bird*, *XIII*, *Comic Jumper*, *Framed* o *Gorogoa*, así como de autores influyentes en el cómic digital como Mike Wean, Boulet, Ryan Woodward o Scott McCloud. Todo ello sumado al potencial comunicativo, ampliamente demostrado, del cómic clásico con autores tan estudiados como Frank Miller, Moebius, Hergé o Chris Ware.

El objetivo final de esta investigación es desarrollar un método teórico-práctico que facilite la creación de obras digitales que aprovechen plenamente las capacidades narrativas que el cómic digital puede aportar.

## Antecedentes históricos del cómic digital y el webcómic

Los conceptos de webcómic y cómic digital son una parte esencial del desarrollo moderno del medio y, por ello, es importante diferenciar estos conceptos. Según Gerardo Vilches, un cómic digital se define como cualquier cómic creado con herramientas analógicas o digitales, que se presenta en un formato digital como un CD-ROM, un archivo PDF o CBR, mientras que un webcómic se refiere específicamente a los cómics digitales que se alojan en

páginas web[4], es decir, es un cómic diseñado para su lectura *online*. Algunos webcómics se crean específicamente para el formato digital, mientras que otros son versiones digitales de obras impresas[5]. En muchos sentidos, los webcómics representan la evolución digital de los fanzines[6] autopublicados, permitiendo que cualquier persona con acceso a internet pueda publicar y distribuir su obra sin necesidad de editoriales, imprentas o distribuidores[7].

El origen de los webcómics se remonta al crecimiento de Internet en los años ochenta. La primera obra publicada en la web fue *Witches and Stitches* de Eric Millikin en 1985, diseñada para los primeros proveedores de servicios de internet como CompuServe y Q-Link[8]. Un año después, Joe Ekaitis lanzó *T.H.E. Fox*, también para CompuServe, Q-Link y Genie[9]. Los primeros webcómics generalmente derivaban de tiras cómicas universitarias y empezaron a ganar popularidad en los años noventa, con sus creadores publicando exclusivamente en Internet.

En 1992, Hans Bjordhal publicó *Where the Buffalo Roam* en grupos de noticias Usenet, logrando una audiencia considerable antes del dominio del protocolo WWW[10]. A mediados de los años noventa, autores como Mike Wean (*Jax & Co.*), Stafford Huyler (*Netboy*) y Charlie Parker (*Argon Zark*) comenzaron a experimentar con formatos y tamaños posibles solo en digital. Wean, por ejemplo, introdujo un disparador que mostraba la siguiente viñeta al activarse, un concepto que muchos otros autores adoptaron rápidamente[11].

[4] Vilches Fuentes, Gerardo. «Breve historia del cómic digital», en Pérez, Pepo (ed.) *Cómic digital hoy*. Barcelona, ACDCómics, 2016, p. 2.

[5] O'Malley, Bryan Lee. «'Scott Pilgrim' Guy Interviews 'Homestuck' Guy: Bryan Lee O'Malley On Andrew Hussie», en *Comics Alliance*, 2 de octubre de 2012. Disponible en https://comicsalliance.com/homestuck-interview-andrew-hussie-bryan-lee-omalley-ms-paint-adventures/

[6] Revista de escasa tirada y distribución, hecha con pocos medios por aficionados a temas como el cómic, la ciencia ficción, el cine, la música pop, etc.

[7] Allen, Todd. «Rich Burlew Talks About His $ 1 Million Kickstarter Book Project», en *Publishers Weekly*, 27 de febrero de 2012. Disponible en https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/50797-rich-burlew-talks-about-his-1-million-kickstarter-book-project.html

[8] Dorchark, Sarah. «Pioneering the page», en *Gauntlet*, vol. 52, n.º 14 (2011). Disponible en https://web.archive.org/web/20210118102816/http://www.archive.thegauntlet.ca/story/pioneering-page

[9] Ovelar, María. «EE. UU., Japón y Corea del Sur, locos por los tebeos en Internet», en *CiberPaís – El País*, 17 de septiembre de 2009. Disponible en http://elpais.com/diario/2009/09/17/ciberpais/1253154267_850215.html

[10] Garrity, Shaenon K. «The History of Webcómics», en *The Comics Journal*, 15 de julio de 2011. Disponible en http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/

[11] Campbell, Donald T. *A History of Webcomics*. San Antonio, Antarctic Press, 2006.

El interés por los webcómics creció entre los sindicatos de cómics americanos después del éxito en internet de *Dilbert* de Scott Adams. Este reconocimiento ayudó a legitimar el formato digital en el panorama del cómic estadounidense[12].

A finales de los años noventa, autores como Bebe Williams, Charlie Parker y Stafford Huyler mantenían una audiencia fiel con sus actualizaciones regulares. Jesse Reklaw, con su obra *Slow Wave*, innovó al pedir a sus lectores que le enviaran descripciones de sus sueños, los cuales representaba en tiras cortas[13].

En el año 2000, Scott McCloud publicó *Reinventing Comics*, introduciendo el concepto de *infinite canvas* (lienzo infinito) y permitiendo a los autores desarrollar cómics de cualquier forma y tamaño para web[14]. Durante esta época, la industria del cómic impreso se volvió cada vez más difícil para los nuevos autores, quienes recurrieron a Internet para compartir su trabajo. Obras como *Girl Genius* de Kaja y Phil Foglio y *American Born Chinese* de Gene Luen Yang comenzaron como webcómics y, posteriormente, fueron publicadas en formato impreso, mostrando la sinergia entre ambos formatos.

### *Game webcomic*

Desde aproximadamente 1995, el interés por los videojuegos comenzó a influir significativamente en el panorama de los webcómics, dando lugar a un subgénero conocido como *video game webcomic* (o abreviando *game webcomic*). El término *video game webcomic* no fue formalmente acuñado, sino que surgió como una descripción funcional en la comunidad de webcómics y videojuegos. Comenzó a utilizarse de manera orgánica a finales de la década de los 90, popularizándose con obras como *Polymer City Chronicles, PvP* y, especialmente, *Penny Arcade* y se convirtió en un referente al enfocarse en la cultura de los videojuegos. La utilización del término quizá se vio reforzada por la aparición en artículos como *A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years* de Teresa Lynch, Jessica E. Tompkins, Irene I. van Driel y Niki Fritz, bajo el sello de la revista de comunicación de la Universidad de Berkeley[15], y otras fuentes como la lista de webcómics de videojuegos en Infogalactic[16].

---

[12] Campbell, Donald T, *et al.* «The Artistic History of Webcomics – A Webcomics Examiner Roundtable», en *Webcomics Examiner*, 10 Octubre 2009. Disponible en https://web.archive.org/web/20051124120515/http://webcomicsreview.com/examiner/issue050912/history1.html

[13] Garrity, Shaenon K. *Op. cit.*

[14] Mccloud, Scott. *Reinventing Comics*. Nueva York, Paradox Press, 2000.

[15] Lynch, Teresa, *et al.* «A content analysis of female characters in video games across 31 years», en *Berkeley Journal of Communications*, n.º 66 (2016), pp. 564-584. Disponible en https://nature.berkeley.edu/garbelottoat/wp-content/uploads/Lynch-etal-2016016.pdf

[16] S. a. «List of video game webcomics», en *Infogalactic*, s. f. Disponible en https://infogalactic.com/info/List_of_video_game_webcomics

El primer *game webcomic*, *The Polymer City Chronicles* de Chris Morrison, se publicó en 1995 y existe una versión impresa desde 1992. Morrison inició esta obra con sátiras sobre videojuegos, pero, debido a la escasez de material, se centró más en la trama y el guion, logrando mantener una audiencia fiel hasta la actualidad[17].

La popularidad de los *game webcomics* creció notablemente con *PvP* (*Player vs. Player*) de Scott Kurtz en 1998. Este webcómic retrata el día a día en una editorial de revistas de videojuegos y hace constantes referencias humorísticas a la cultura de los videojuegos. Para 2005, *PvP* ya recibía alrededor de cien mil visitantes diarios y ha sido impreso y adaptado a una serie animada[18].

El *game webcomic* más influyente y exitoso surgió en noviembre de 1998: *Penny Arcade* de Mike Krahulik y Jerry Holkins. Este cómic de humor sobre la cultura de los videojuegos se ha mantenido popular y se actualiza regularmente hasta hoy[19]. *Penny Arcade* también ha ampliado sus fronteras fundando una organización benéfica en 2003 y la convención anual *Penny Arcade Expo* (P.A.X.) en 2004, que se ha convertido en una de las ferias de videojuegos más importantes de Estados Unidos[20].

### *Sprite comics*

En 1995, Jay Resop introdujo el concepto de *sprite comics* con *Neglected Mario Characters*, utilizando *sprites*[21] de videojuegos para crear webcómics[22]. Aunque su serie cerró, estableció las bases para futuros *sprite comics*. El más famoso es *Bob and George* de David Anez, iniciado en 2000. Esta obra parodia el universo de *Mega Man* utilizando *sprites* estáticos y, ocasionalmente, pequeñas animaciones y doblajes. La historia retuerce los argumentos originales del juego, atrayendo a una amplia audiencia[23].

---

[17] Morrison, Chris. «Polimer City Chronicles», en *Polymer City Chronicles,* 1992. Disponible en http://www.polymercitychronicles.com/

[18] Maragos, Nick. «Will Strip for Games», en *1Up*, 11 de julio de 2005. Disponible en https://web.archive.org/web/20110603231225/http://www.1up.com/features/strip-games

[19] *Idem.*

[20] Atchison, Lee. «A Brief History of Webcomics. The Third Age of Webcomics (part three)», en *Sequential Tart*, 28 de enero de 2008(c). Disponible en http://www.sequentialtart.com/article.php?id=872

[21] Un *sprite*, en el contexto de los videojuegos, es un gráfico bidimensional que representa un objeto o personaje.

[22] Resop, James. «Homepage», en *Neglected Mario Characters*, 1997-2010. Disponible en http://web.archive.org/web/20131011231458/http://nc.metalman88.com/

[23] Campbell, Donald T. (2006). *Op. cit.*

En 2001, Brian Clevinger lanzó *8-bit Theater*, una parodia del juego *Final Fantasy*. Este *sprite comic*, compuesto por 1 225 episodios, se mantuvo popular durante casi diez años y es considerado un exponente destacado del género[24].

*Clipart comics*

El éxito de los *sprite comics* inspiró la creación de *clipart comics*, que utilizan imágenes prefabricadas: en lugar de ser dibujados o diseñados de manera original, hacen uso de imágenes que ya están disponibles en bancos de imágenes o colecciones de imágenes *clipart*. Ejemplos notables incluyen *Daily Dinosaur Comics* de Ryan North y *Wondermark* de David Malki. Este subgénero demostró que no era necesario saber dibujar para crear webcómics, ampliando así el acceso a la creación de cómics en línea[25].

*Portales web y cómics*

En 1997, Bryan McNett lanzó el primer portal de webcómics, *Big Panda*, que llegó a albergar más de setecientos cincuenta webcómics, incluyendo el influyente *Sluggy Freelance* de Pete Abrams[26]. Sin embargo, este portal cerró en el año 2000. McNett junto con Chris Crosby (autor de «*Superosity*» en *Big Panda*), creó un nuevo portal llamado *Keenspot*, que sigue siendo muy popular entre autores y lectores de webcómics[27].

El modelo de suscripción mensual rentable apareció en 2002 con *Modern Tales* de Joe Manley, revitalizando el mercado del webcómic en un momento de declive. Este portal proporcionó una competencia significativa a *Keenspot* y elevó nuevamente la popularidad de los comics digitales[28].

En España surgieron portales como *WEE* en 2004, que albergaba entre novecientos y mil autores, promoviendo el webcómic en español y funcionando como una comunidad sin ánimo de lucro.

La legitimidad del webcómic se consolidó con la introducción de categorías específicas en premios importantes: *Web Cartoonists Choice Awards* e *Ignatz Awards* añadieron «Mejor

[24] Triune y Dustyblue. «Re: 8 Bits Theater», en *Everything2*, 2001. Disponible en https://everything2.com/title/8-Bit+Theater

[25] Garrity, Shaenon K. *Op. cit.*

[26] Abrams, Pete. *Sluggy Freelance* [webcómic],1997. Disponible en http://www.sluggy.com/

[27] Atchison, Lee. «A Brief History of Webcomics. The Third Age of Webcomics (part one)», en *Sequential Tart*, 7 de enero de 2008(a). Disponible en http://www.sequentialtart.com/article.php?id=850

[28] Melrose, Kevin. «Modern Tales Founder Joey Manley passes away», en *CBR*, 8 de noviembre de 2013. Disponible en http://www.cbr.com/modern-tales-founder-joey-manley-passes-away/

Cómic Online» en 2002 y los *Eisner Awards* incluyeron «Mejor Cómic Digital» en 2005. Esto ayudó a establecer el webcómic y el cómic digital no solo como nuevos formatos, sino como un modelo de negocio viable[29].

*Crisis y micromecenazgos*

En 2005, la popularidad de los webcómics en portales comenzó a declinar debido al auge de las redes sociales como Reddit, Twitter y Facebook, que facilitaron compartir historietas directamente en estas plataformas, alterando la dinámica de consumo de los webcómics[30].

El *crowdfunding*[31] o micromecenazgo surgió como una solución para muchos autores. R. K. Milholland fue pionero en 2004 con una campaña para dedicarse exclusivamente a su webcómic *Something Positive*, que sigue publicando y actualizando[32]. Otros autores, como Gigi D. G. con *Cucumber Quest* y Jake Parker con *Antler Boy*, lograron financiar la publicación impresa de sus obras a través de campañas de micromecenazgo, recaudando alrededor de cincuenta mil dólares cada una[33].

La llegada de Patreon[34] en 2013 permitió a autores como Dave McElfatrick (*Cyanide and Happiness*) y Zach Weinersmith (*Saturday Morning Breakfast Cereal*) dedicarse exclusivamente a la creación de webcómics, proporcionando una salida a la crisis del sector y ayudando a revitalizar esta forma de arte[35].

[29] Atchison, Lee. «A Brief History of Webcomics. The Third Age of Webcomics (part two)», en *Sequential Tart*, 14 de enero de 2008(b). Disponible en http://www.sequentialtart.com/article.php?id=853

[30] Bradly, Dale. «The Changing Internet Through Webcomics», en *Observer*, 15 de noviembre 2015(a). Disponible en http://observer.com/2015/11/webcomics-and-the-changing-web/

[31] El *crowdfunding* es un método de financiación colectiva en el que individuos contribuyen con pequeñas cantidades de dinero, generalmente a través de plataformas en línea, para apoyar un proyecto, empresa o causa. Los contribuyentes pueden recibir recompensas, participaciones en la empresa o simplemente la satisfacción de apoyar una iniciativa que consideran valiosa.

[32] Bradly, Dale. «Patreon, Webcomics and Getting by», en *Observer*, 17 de noviembre de 2015(b). Disponible en http://observer.com/2015/11/patreon-webcomics-and-getting-by/

[33] Bradly, Dale. «Lessons in creativity from successful webcomic artists», en *Observer*, 19 de noviembre de 2015(c). Disponible en https://observer.com/2015/11/lessons-in-creativity-from-successful-webcomic-artists/

[34] Patreon es una plataforma de *crowdfunding* basada en membresías que permite a creadores de contenido recibir ingresos recurrentes directamente de sus seguidores. A cambio de su apoyo, los seguidores suelen recibir contenido exclusivo, acceso anticipado o beneficios especiales, dependiendo del nivel de membresía que elijan.

[35] Bradly, Dale (2015b). *Op. cit.*

*Soportes de lectura y nuevos medios*

Las nuevas tecnologías han transformado significativamente la lectura de cómics, introduciendo numerosas ventajas. Con la aparición de los libros digitales, los cómics también encontraron su espacio en este formato. Tabletas, dispositivos planos con pantalla táctil retroiluminada y del tamaño de un libro han facilitado enormemente la distribución digital de cómics.

Los primeros libros digitales eran dispositivos con pantallas de tinta electrónica en blanco y negro, sin retroiluminación y con una batería de larga duración. Aunque los *e-books* actuales mantienen la pantalla sin retroiluminación para no fatigar la vista, ahora disponen de conexión inalámbrica a internet y pantallas en color, lo cual es ideal para visualizar cómics y fotografías.

Los teléfonos inteligentes o *smartphones*, que también cuentan con pantallas retroiluminadas, han ampliado las opciones para los lectores, permitiendo no solo la lectura, sino también la interactividad con el contenido y la visualización de animaciones en tiempo real. Plataformas como Apple (con su E-book store) y Amazon han desarrollado quioscos electrónicos que ofrecen libros, revistas y comics a bajo coste, incluyendo animaciones, fotografías tridimensionales e interactividad.

Estos avances tecnológicos permiten que cualquier persona con una buena idea pueda crear y vender cómics o libros digitales directamente al consumidor, sin necesidad de intermediarios como las editoriales.

*Redes sociales y aplicaciones móviles*

El panorama de los webcómics está cambiando con la migración de sus soportes tradicionales a formatos más versátiles como redes sociales y aplicaciones móviles. En lugar de depender exclusivamente de portales web, muchos autores están desarrollando aplicaciones para exhibir sus obras o utilizan plataformas existentes como quioscos virtuales. Un ejemplo es Chris Ware con su cómic digital *Touch Sensitive*, disponible en la librería virtual de McSweeney's para iOS[36].

Kate Beaton es otra autora que comenzó publicando sus tiras cómicas *Hark! A Vagrant* en la red social Live Journal antes de crear su propia página web, debido a la demanda de sus lectores[37]. Este cómic fue publicado por Drawn & Quarterly en 2011, alcanzando gran éxito y

[36] Ware, Chris. *Touch Sensitive* [cómic digital]. San Francisco, McSweeney's, 2011. Disponible en http://www.touchsensitiveapp.com/

[37] Garrity, Shaenon K. *Op. cit.*

recibiendo premios como el Contemporary Achievement Award[38], el Ignatz[39], el Harvey[40] y el Doug Wright en 2012[41].

Hoy en día, los webcómics están omnipresentes en las redes sociales. La creación y difusión de memes, que son pequeñas piezas humorísticas que sacan de contexto personajes de cómics, series o películas, también puede considerarse una forma de cómic, según estudiosos de la talla de T. Campbell[42]. Estos memes permiten que cualquier persona cree y comparta contenido cómico de manera viral. *Hipster Ariel* nos valdría como ejemplo representativo.

Estos desarrollos subrayan cómo las tecnologías y las plataformas emergentes no solo han diversificado los formatos de los cómics, sino también han ampliado las posibilidades narrativas y de interacción con el lector.

## Antecedentes históricos del cómic aplicado al videojuego

### *Del Laserdisc a las películas interactivas*

El Laserdisc fue el primer sistema de almacenamiento óptico y se comercializó a principios de los años 80, usado principalmente para almacenar películas, debido a su gran capacidad. Sin embargo, los desarrolladores de videojuegos de la época vieron en esta tecnología una oportunidad para crear películas interactivas, un híbrido entre videojuego y película clásica[43].

Las películas interactivas narraban historias mediante cinemáticas intensivas, donde el jugador debía ejecutar comandos en momentos específicos para avanzar en la trama, aunque la jugabilidad era limitada. Un ejemplo icónico de este formato es *Dragon's Lair* (1983) de Cinematronics, diseñado por Don Bluth, exanimador de Disney, que popularizó el género en Estados Unidos[44].

---

[38] S. A. «Kate Beaton received the Contemporary Achievement Award...», en *Mount Allison University*, 2011. Disponible en https://web.archive.org/web/20170703014633/http://mta.ca/Prospective/Community_Stories/2015/Kate_Beaton/Kate_Beaton_(_05)/

[39] S. A. «2012 Ignatz Award Winners!», en *Drawn & Quarterly*, 2012. Disponible en https://web.archive.org/web/20241210172159/https://drawnandquarterly.com/news/2012-ignatz-award-winners/

[40] S. A. «Previous Winners», en *Harvey Awards*, s. f. Disponible en https://www.harveyawards.com/en-us/winners/previous-winners.html

[41] S. A. «Past Winners and Nominees», en *Doug Wright Awards*, s. f. Disponible en http://www.dougwrightawards.com/past-winners/

[42] Campbell, Donald T. (2006). *Op. cit.*

[43] S. A. «The Videodisc is here!», en *CED Magic*, 1979 [versión digitalizada]. Disponible en http://www.cedmagic.com/history/discovision-marketed.html

[44] S. A. «Dragon's Lair», en *International Arcade Museum*, 2017. Disponible en http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7647

*De la ficción interactiva y SCUMM al cómic interactivo*

A finales de los años 80, con la transición a computadoras de 16 bits, los desarrolladores empezaron a explorar nuevas capacidades gráficas y de procesamiento[45]. En este contexto, Cinemaware lanzó *Defender of the Crown* (1986), un juego que combinaba influencias literarias y cinematográficas con gráficos avanzados para la época[46].

Simultáneamente, Lucasfilm Games desarrolló el motor gráfico SCUMM, debutando con *Maniac Mansion* (1987), que incorporaba elementos de cine de terror y humor. Este juego, con su narrativa multilineal y comandos de *point and click*, permitió a los jugadores tomar decisiones que afectaban al desarrollo y el desenlace de la historia[47].

*Batman: The Caped Crusader* (1988) de FX Special Software utilizó un estilo de cómic distintivo, con viñetas que se superponían mientras Batman se desplazaba por la escena. Se trataba de una obra rica en detalles gráficos y de animación muy cuidada[48].

Un año más tarde, en 1989, la desarrolladora Tiger Media lanzó *The Case of the Cautious Condor*, una aventura gráfica exclusivamente para ordenador que pertenece a la misma escuela narrativa que *Asesinato en el Orient Express*. Este juego se distingue por utilizar cientos de viñetas dibujadas a mano que se superponen a medida que avanza la historia, sin apoyo de texto. Fue de los primeros en utilizar CD-ROM y aprovechó esta tecnología para implementar voces reales, similar a una radionovela, logrando una inmersión audiovisual significativa[49]. Aunque la mecánica del juego se basa en un estricto límite de tiempo y ofrece una experiencia audiovisual destacada, adolece de profundidad en la jugabilidad, resultando más agradable de observar que de jugar[50].

A principios de los años 90, desarrolladores del Reino Unido y Francia comenzaron a aplicar técnicas cinematográficas a sus juegos inspirándose en obras de fantasía épica, ciencia ficción y literatura clásica, explorando así el potencial narrativo de estas combinaciones.

---

[45] S. a. «Commodore Amiga 1000», en *Oldcomputers*, 2016. Disponible en http://oldcomputers.net/amiga1000.html

[46] Donovan, Tristan y Garriott. Richard. *Replay: the history of video games*. Lewes, Yellow Ant, 2010.

[47] Wolf, Mark J. P. *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. Westport, Greenwood Press, 2008.

[48] S.a. «Batman», en *Crash – The Online Edition*, n.º 60 (1989) [versión dgitalizada]. Disponible en http://www.crashonline.org.uk/60/batman.htm

[49] CWG. «Forging Ahead or Fit to be Smashed?» [versión digitalizada], en *Computer Gaming World*, n.º 105 (1993), p. 27. Disponible en http://www.cgwmuseum.org/galleries/index.php?year=1993&pub=2&id=105

[50] Noonan, David. «Case of the Cautious Condor», en *Amiga Format*, n.º 39 (1992), p. 38. Disponible en http://amr.abime.net/review_2646

Ejemplo de ello es *The Quest for the Time Bird* (1989) de Infogrames, una aventura gráfica basada en una serie de cómics y que usaba viñetas superpuestas y globos de diálogo para narrar su historia. Cada escena contiene un fondo principal sobre el cual se irán colocando una serie de viñetas a medida que se desarrolle el guion. En cada nueva viñeta, el jugador tiene la oportunidad de buscar entre los objetos o personajes de esta e interactuar con ellos para continuar con la historia[51].

En 1994, Software Creations lanzó *Spider-Man and Venom: Maximum Carnage*, un *beat'em up*[52] con cinemáticas basadas en ilustraciones del cómic homónimo[53]. Otro título notable es *Comix Zone* (1995) de Sega, un juego que se desarrollaba sobre páginas de cómic, donde los jugadores podían interactuar con el entorno y mover al personaje de una viñeta a otra, utilizando elementos visuales y narrativos propios del cómic[54].

### *De la originalidad y las franquicias actuales*

En la industria del videojuego actual, estable e institucionalizada, hay una notable falta de originalidad comparada con tiempos anteriores[55]. Las grandes multinacionales se aferran a géneros, franquicias y personajes ya conocidos, priorizando la potencia gráfica y visual sobre la innovación creativa[56]. Sin embargo, algunos juegos, como *Jet Set Radio* y *XIII*, aportan frescura mediante técnicas de animación como el Cel Shading[57].

*Jet Set Radio* y *XIII* destacan por su estilo gráfico y narrativa inspirada en el cómic. *XIII* utiliza viñetas informativas y onomatopeyas funcionales que enriquecen la experiencia narra-

[51] Mcdonald, Pat. «Quest for the Timebird review», en *Amiga Format*, n.º 5 (1989), pp. 58–59. Disponible en http://amr.abime.net/review_1850

[52] Género de videojuegos donde el jugador combate contra múltiples enemigos en un escenario progresivo, generalmente en desplazamiento lateral. Este tipo de juego enfatiza el combate cuerpo a cuerpo con un alto número de oponentes simultáneos. En España, este género se conoce comúnmente como «yo contra el barrio».

[53] Lengua Jiménez, Álvaro. «Spider-Man & Venom: Maximum Carnage», en *Blog de Superheroes.es*, 14 de mayo de 2019. Disponible en https://web.archive.org/web/20210920144711/https://blogdesuperheroes.es/videojuegos-superheroes-retrogames-spiderman-venom-maximun-carnage/

[54] Libredelsur. «Comix Zone, el "cómic interactivo" de Megadrive», en *Pixfans*, 6 de julio de 2011. Disponible en https://web.archive.org/web/20230206070227/https://pixfans.com/comix-zone-el-comic-interactivo-de-megadrive/

[55] Martín, J. Javier. «Sega critica la poca originalidad de los videojuegos actuales», en *Meristation – Diario As*, 30 de marzo de 2004. Disponible en https://as.com/meristation/2004/03/30/noticias/1080626400_042768.html

[56] Lelievre, Ben. «The Space Marine: Video Games & Originality», en *Hooked Gamers*, 25 de febrero de 2010. Disponible en https://www.hookedgamers.com/editorials/2010/02/25/the_space_marine_video_games__originality.html

[57] Reyes Luque, Raúl. *The Cel Shading Technique*. Module Dissertation – Marisse Mari, 2012. Disponible en https://raulreyesfinalproject.files.wordpress.com/2012/12/dissertation_cell-shading-raul_reyes_luque.pdf

tiva del jugador[58]. Otros juegos como *The Sims*, *Grand Theft Auto III*, *Guitar Hero* y *Ultima Online* han innovado en sus respectivos géneros[59], aportando nuevas mecánicas y libertades que han marcado la evolución de la industria[60].

*Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley* es otro ejemplo notable. Este juego permite al protagonista saltar entre diferentes estilos de cómics, adaptando su estética y narrativa a cada uno[61]. La interacción con viñetas y la utilización de onomatopeyas y bocadillos de diálogo enriquecen la experiencia, creando una inmersión única en el universo del cómic[62].

### *Desarrolladoras independientes y su nueva visión del videojuego*

En los últimos años, los desarrolladores independientes han ganado terreno, lanzando títulos originales sin la influencia restrictiva de grandes productoras[63]. Utilizando herramientas accesibles como Unity o Unreal Engine y plataformas de distribución digital como Play Store, App Store y Steam, los desarrolladores *indie*[64] están revolucionando la industria[65].

*Skyhill* y *Framed* son ejemplos de juegos *indie* que destacan por su enfoque narrativo y estilístico. *Skyhill* mezcla elementos de rol, exploración y supervivencia[66], con una narrativa multilineal similar a la de *13 Rue del Percebe* de Francisco Ibáñez[67] y utiliza una generación procedural para mantener la frescura en cada partida.

---

[58] Saiz, Antonio. «XIII. Devuélveme mi memoria...», en *Meristation – Diario As*, 27 de noviembre de 2003. Disponible en http://www.meristation.com/pc/xiii/analisis-juego/1509758

[59] Gómez, Julio. «Especial Juegos de Rol Masivo Online», en *Vandal*, 2 de enero de 2004. Disponible en https://vandal.elespanol.com/reportaje/especial-juegos-de-rol-masivo-online

[60] Donovan, Tristan y Garriott, Richard. *Op. cit.*

[61] Buchanan, Levi. «Comic Jumper Review», en *IGN*, 4 de octubre de 2010. Disponible en http://www.ign.com/articles/2010/10/04/comic-jumper-review

[62] Mckleinfeld, Daniel. «Comic Jumper», en *Slant Magazine*, 20 de octubre de 2010. Disponible en http://www.slantmagazine.com/games/review/comic-jumper

[63] Gril, Juan. «The State of Indie Gaming», en *Gamasutra*, 30 de abril de 2008. Disponible en https://web.archive.org/web/20220514135633/https://www.gamasutra.com/view/feature/3640/the_state_of_indie_gaming.php

[64] *Indie* es una abreviatura de «independiente» y se refiere a la producción y creación de contenido fuera de los sistemas tradicionales de financiación y distribución. En el contexto de los videojuegos, cine, música y otras artes, *indie* denota trabajos realizados por creadores o equipos pequeños que operan de manera autónoma, a menudo con un enfoque en la c**reatividad y la innovación en lugar de las tendencias comerciales.

[65] Mcguire, Morgan y Jenkins, Odest Chadwicke. *Creating Games: Mechanics, Content, and Technology*. Nueva York, A. K. Peters/CRC Press, 2009.

[66] Varela, Rubén. «Análisis de Skyhill para PC, PS4, Xbox One, Switch», en *Vandal*, 13 de octubre de 2015. Disponible en http://www.vandal.net/analisis/pc/skyhill/24552

[67] De Gregorio, Carlos. «13 Rue del Percebe: el absurdo en la comunidad de vecinos», en *Ser o no ser*,

*Framed*, por su parte, se presenta como un cómic interactivo ambientado en el cine negro de los años 40 y 50. Los jugadores deben reorganizar viñetas para avanzar en la historia, aprovechando al máximo la interfaz táctil de dispositivos móviles. La estética minimalista y la banda sonora de jazz crean una atmósfera envolvente que complementa la narrativa visual[68].

## Unidades narrativas en el cómic digital

Las unidades narrativas en el cómic constituyen los parámetros de los cuales surge la narración gráfica, pues para que se produzca la conexión entre viñetas, es necesario seguir una serie de directrices primarias que se desarrollarán en un tiempo y un espacio concretos, ordenadas por el montaje y el ritmo narrativos.

Cuando hablamos de la viñeta como elemento estructural del cómic digital, dividimos los tipos de movimiento en dos grupos: primarios y secundarios.

### *Movimientos primarios*

Estos movimientos tienen que ver directamente con la acción narrada y suelen ser movimientos lineales. La característica principal de este tipo de animación lineal es que siempre tiene un principio y un final concretos. Por ejemplo, en *Niko and the Sword of Light* de Imaginism Studios, los protagonistas ejecutan movimientos lineales como esquivar un golpe o recorrer la viñeta.

En esta obra, se ha optado por una composición que sigue la organización de viñetas y páginas del cómic clásico e incluso, para pasar de una «página» a otra, se ha implementado una pequeña animación que imita el paso de las páginas de un libro impreso[69].

### *Movimientos secundarios*

Por otro lado, los movimientos secundarios crean ambiente y añaden profundidad a la escena sin interferir directamente con la acción principal. Estos movimientos suelen ser bucles animados, como el viento moviendo la hierba o las olas del mar.

23 de enero de 2024. Disponible en https://web.archive.org/web/20240123013706/http://seronoser.free.fr/bruguera/13ruedelpercebe.htm

[68] Ciuraneta, Cristian. «Framed», en *MeriStation – Diario As*, 3 de julio de 2017. Disponible en https://as.com/meristation/2014/11/27/analisis/1417042800_139059.html

[69] Bryson, Jim y Jeffcoat, Adam. *Niko and the Sword of Light* [cómic animado]. Toronto, Imaginism Studios, 2015.

En la ilustración *Lluvia* de Garrido Barroso (2011), el autor utiliza este tipo de animación para representar la lluvia sobre el mar, logrando una sensación de perpetuidad temporal que refuerza la atmósfera de la escena[70].

De manera similar, en *Wolken Veld* de Bergs y Chunhachai (2019), la animación cíclica se combina con sonido y un efecto tridimensional para proporcionar una profundidad única al cómic. Esta obra utiliza la tecnología A2.8DCF (*Awesome 2.8 Dimensional Comic Framework*), desarrollada por sus propios autores, accesible a través de la *app* Plastiek[71].

### *Recursos del cómic digital*

El cómic digital y el webcómic han aprovechado diversos recursos tecnológicos para enriquecer su narrativa. Aquí se destacan algunas de las más interesantes.

#### GIF animado

El *Graphics Interchange Format* (GIF), creado en 1987 por CompuServe, es popular por su capacidad de mostrar secuencias cíclicas de imágenes, manteniendo una buena calidad con archivos de tamaño reducido. Artistas como Javi de Castro han explotado esta tecnología en sus webcómics, usando GIF para agregar dinamismo y profundidad narrativa. Un ejemplo notable es su obra *Everybody*[72].

#### Animación basada en giroscopio

Utilizando el sensor de giroscopio presente en la mayoría de *smartphones* y *tablets*, se pueden crear efectos de profundidad 3D al inclinar el dispositivo de un lado a otro. En *Upgrade Souls* de Opertoons, esta técnica divide la imagen en diferentes planos de profundidad con respecto al marco de la viñeta, haciendo que cada uno de dichos planos se muevan a una velocidad distinta respecto de los otros, los más cercanos se moverán más rápido y los más lejanos más lento o incluso no se moverán en absoluto. De esta manera, transmitirán profundidad gracias al movimiento creando un efecto de paralaje, que cambia la perspectiva de las viñetas ligeramente[73].

---

[70] Garrido Barroso, Francisco Javier. *Lluvia* [webcómic], en *Garrido Barroso*, 20 noviembre 2011. Disponible en https://garridobarroso.blogspot.com/2011/11/la-lluvia.html

[71] Bergs, André y Chunhachai, Thawatchai. *WolkenVeld* [webcómic], en *Plastiek*, 2019. Disponible en https://plastiek.com/WolkenVeld/WolkenVeld.html

[72] De Castro, Javi. *Everybody* [webcómic]. De Castro, 2013. Disponible en https://everybodycomic.blogspot.com/

[73] Claytan Daniels, Ezra y Loyer, Erik. *Upgrade Soul* [cómic digital], en *Opertoon*, 2012. Disponible en

Disparadores

Es frecuente encontrar cómics digitales que incorporan la interactividad a través de disparadores o hipervínculos[74]. Es un método común que podemos verlo en una simple viñeta o incluso en novelas gráficas completas, utilizando un disparador como elemento clave para el desarrollo de la historia. *Super Pixel Quest* consideramos que es un buen ejemplo de webcómic que utiliza disparadores para crear una narrativa multilineal, donde cada clic del lector revela una nueva faceta de la historia[75].

## Unidades estructurales en el cómic digital

Se habla de unidades estructurales dentro del cómic cuando nos referimos a su aspecto físico general, al esqueleto primigenio sobre el que se sustenta todo el hecho narrativo en cada una de las páginas que conforman un cómic.

La viñeta es la unidad básica del cómic, el marco dentro del cual se desarrollan un tiempo y un espacio concretos. Como la definen Luis Gasca y Román Gubern en su libro *El discurso del cómic*:

> La viñeta, que representa por medios escripto-icónicos un espacio de la acción narrada en un tiempo determinado, es un lexipictograma que constituye la unidad de montaje del cómic, su célula narrativa básica, ya que yuxtapuesta a otras viñetas vertebra el eje sintagmático de la narración[76].

Como definición de viñeta es bastante acertada, aunque el cómic digital modifica esta definición dotando al medio de nuevas características.

*Viñeta clásica*

Históricamente, los creadores de cómics se han preocupado por emplear el tipo de viñeta adecuado, capaz de expresar una emoción tan solo con la delimitación de su marco. Por ejemplo, las viñetas horizontales pueden sugerir calma y reposo, mientras que las verticales pueden expresar tensión contenida.

https://www.ezracdaniels.com/upgradesoul

[74] Un hipervínculo es un elemento esencial de la arquitectura de internet, se utiliza para enlazar o referenciar otros recursos electrónicos, permitiendo el acceso al recurso citado.

[75] Great Blue, Evan. «Super Pixel Quest – Emmanuel Espinasse 2014» [vídeo]. Evan Great Blue, en *Youtube*, 24 de abril de 2024. Disponible en https://youtu.be/xI5C9s3p4J8

[76] Gasca, Luis y Gubern, Román. *El discurso del cómic*. Madrid, Cátedra, 2011 [1988], p. 588.

Matt Kindt en su obra *Super Spy* (2009), que comenzó su publicación online como webcómic, juega con el *flashback*, alternando viñetas sucedidas entre el presente y los recuerdos del pasado, sin avisar al lector de ningún modo y sumergiéndolo en la mente del protagonista[77].

Otro ejemplo es *Las fabulosas crónicas del ratón taciturno* de Martín Romero (2011), donde la inocencia del dibujo se combina con una disposición ingeniosa de viñetas para contar la historia del protagonista y la relación con su madre cuando era un niño. Logra, a su vez, crear tensión al hacer girar las viñetas finales junto con el texto de los bocadillos[78].

*Viñeta ventana*

La viñeta ventana es emblemática del cómic digital, representando un espacio concreto con un tiempo infinito. Actúa como una ventana perpetuamente abierta, donde el tiempo sigue fluyendo incluso después de que la acción principal haya concluido. En el experimento gráfico titulado *Train Road Station* (2010), la animación prolonga el tiempo narrativo, creando ese sentido atemporal que la historia necesita[79].

Boulet en *Notre Toyota était fantastique* (2013) aprovecha la experiencia del lector para evocar una escena universal: un viaje nocturno en coche durante la niñez. Utiliza la animación para ambientar la narrativa, dotándola de la calma y tranquilidad que rememora en esos momentos de la infancia[80].

Es importante considerar que cuanto mayor sea el protagonismo de las animaciones en bucle, mayor será el riesgo de saturar al lector perceptivamente. Obras como las de Plastiek (antes mencionadas) muestran cómo un exceso de movimiento puede generar un *horror vacui* (miedo al vacío), donde la constante actividad visual, sumada al movimiento del dispositivo de lectura, puede resultar abrumadora, llevando incluso al abandono de la lectura. Sin embargo, en el caso de Boulet, las animaciones son cruciales para la atmósfera del relato: son lo suficientemente sutiles como para no interrumpir la fluidez de la lectura ni sobrecargar al lector, transmitiendo de forma efectiva ese mensaje de serenidad tan arraigado en su cómic. Este concepto puede relacionarse con lo que Neil Cohn en su artículo «A Visual Lexicon»[81] denomina viñetas polimórficas, que permiten representar múltiples etapas de una acción en un solo marco visual. Al igual que las viñetas polimórficas bien diseñadas, las animaciones

[77] Kindt, Matt. *Super Spy*. Georgia, Top Shelf, 2007.

[78] Romero, Martín. *Las fabulosas crónicas del ratón taciturno*. Madrid, Sinsentido y Apa Apa, 2011.

[79] Great Blue, Evan. *Train Road Station* [vídeo]. Evan Great Blue, en *Youtube*, 16 de febrero de 2010. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=4Edwpc3qcA0

[80] Boulet. «Notre Toyota était fantastique» [webcómic], en *Bouletcorp*, 8 octubre 2013. Disponible en https://www.bouletcorp.com/notes/2013/10/08

[81] Cohn, Neil. «A Visual Lexicon», en *Public Journal of Semiotics*, vol. 1, n.º 1 (2007), pp. 35–56. Disponible en https://journals.lub.lu.se/pjos/article/view/8814

de Boulet equilibran elementos activos y pasivos para evitar la sobrecarga visual, logrando así mantener la continuidad narrativa sin saturar al lector.

*Viñeta Ventana Reutilizable (VVR)*

La VVR se distingue por su capacidad de extender el tiempo narrativo indefinidamente, con la particularidad de que puede ser utilizada más de una vez. Aprovechando su naturaleza atemporal, es posible incluir, además de movimientos secundarios en bucle, varias acciones primarias en una misma viñeta que ocurren en momentos diferentes. Haciendo que el lector vuelva a la VVR para continuar con la historia cuando la narración lo requiera.

Inevitablemente, la continuidad narrativa se ve afectada por este tipo de juegos. Es muy importante tener en cuenta cuestiones como el sentido de la lectura para ayudar a que el lector tenga claro el orden de los acontecimientos.

En *Here*[82] de Richard McGuire, podemos encontrar lo que podría considerarse un ejemplo de VVR sobre papel creado en 1989 para la revista *RAW Vol. 2 #1*. Las 35 viñetas del cómic nos muestran el mismo escenario que va desde el año 100.650.010 antes de Cristo hasta el año 500.957.406.073 después de Cristo. Sus viñetas no siguen un orden cronológico. Además, la mayoría de ellas están subdivididas en otras que muestran diferentes momentos en el tiempo, compartiendo lugar con la viñeta que la contiene.

En 2014, Richard McGuire lanzó dos versiones más de su obra *Here*[83], una impresa y ampliada a ciento cincuenta páginas y una versión interactiva[84] que lleva al extremo la idea de una narrativa no lineal, pero con una diferencia fundamental: mientras que en la versión impresa el autor organiza y define la experiencia de lectura, en la versión interactiva este control se transfiere al lector. Aquí, la estructura narrativa adquiere características similares a la VVR, ya que el lector puede regresar al escenario fijo de la sala de estar y activar o desactivar diferentes momentos históricos, según su voluntad. Esta flexibilidad permite explorar la continuidad narrativa desde una perspectiva atemporal y personal, haciendo que cada lectura sea única y que el lector determine por sí mismo el orden y el sentido de los acontecimientos.

A continuación, observaremos la adaptación audiovisual realizada en 1991 por Timothy Masick y William Trainor bajo el sello de Manor Productions, donde podremos apreciar la viñeta ventana reutilizable llevada al cine.

[82] Mcguire, Richard. «Here», en *RAW*, vol. 2, n.º 1 (1989), pp. 22–33.

[83] McGuire, Richard. *Here*. Nueva York, Pantheon Books, 2014.

[84] McGuire, Richard. *Here* [cómic digital]. Phanteon Books, en *iTunes*, 2014. Disponible en https://itunes.apple.com/us/app/here/id933585607

## Diferencias y similitudes de *Here*

La fidelidad con la que Masick y Trainor intentan representar cada viñeta del cómic original es notable. Sin embargo, cada medio tiene sus particularidades. En el cómic la representación del tiempo es subjetiva, mientras que en el vídeo las duraciones de las viñetas se ajustan a la duración de las acciones representadas, un cambio necesario dada la objetividad del tiempo en el medio audiovisual. A continuación, vamos a analizar las primeras dos páginas del cómic y a compararlas con su representación actuada.

Durante el vídeo[85], la escena número cuatro acaba por reducirse hasta convertirse en una viñeta que, a su vez, está contenida dentro de la escena cinco, al igual que en el cómic. Sin embargo, aquí apreciamos otra diferencia sustancial en cuanto a la fluidez en la narración. En la misma escena del cómic, en la viñeta número cinco, vemos la cabeza de una señorita hablando por teléfono: las líneas del cuello de la chica del teléfono coinciden exactamente con las líneas del contorno del bocadillo de la viñeta cuatro, ahora reducida y contenida dentro de la viñeta cinco. Esto es un truco narrativo que facilita la fluidez en la lectura, pues el primer punto de atención en la viñeta es el bocadillo de texto que tiene la chica del teléfono junto a la cabeza. Después, miramos a la cara de la chica y, a continuación, las líneas de su cuello nos obligan a mirar al segundo globo de texto, el de la viñeta reducida número cuatro.

Son interesantes las diferencias surgidas debido a las características propias de cada medio. En el cómic, un gato negro se desplaza a través de varias viñetas (6 a 9). En la adaptación, esta secuencia se omite. La viñeta número 8 del cómic nos muestra un niño jugando con una pelota y un señor cargando una gramola, mientras que en el vídeo la misma escena se representa con el señor cargando un maletín en lugar de la gramola y lo deja sobre la mesa, lo abre, busca algo en su interior y finalmente acomoda el maletín abierto. Para compensar el tiempo entre esta escena y la misma en el cómic, los autores del vídeo tomaron la decisión de incluir un pequeño diálogo de la madre y el niño con la pelota. Así, alargan el tiempo de la escena mientras el señor del maletín lo abre y acomoda correctamente.[86]

En el vídeo vemos un uso habitual de movimiento de viñetas que se abren, se cierran, se recolocan, etc. En el cómic clásico, todo este juego de movimientos entre viñetas, tan interesantes a nivel narrativo, acaban por perderse. En la viñeta número once del cómic, una niña juega a ponerle la cola al burro. Esto ocurre justo antes de que el lector salte a la siguiente viñeta, donde otra viñeta de un burro real conecta ambas escenas. En el vídeo, la viñeta del juego de ponerle la cola al burro desaparece de escena y solo queda un señor mirándose al espejo y atusándose el pelo. En ese momento, suenan las cuerdas de un violín y la escena del señor es sustituida por otra en la que una profesora de violín enseña a su alumno. Esta

[85] Trainor, William. *Here* [vídeo]. Bill Trainor, en *Youtube*, 23 de mayo de 2007. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=57hR44mB5u0

[86] TRAINOR, William. *Op. cit.*

transición se realiza mediante un *Match Cut* [87], utilizando el sonido del violín para enlazar la imagen del señor atusándose el pelo con la de un alumno aprendiendo a tocar.

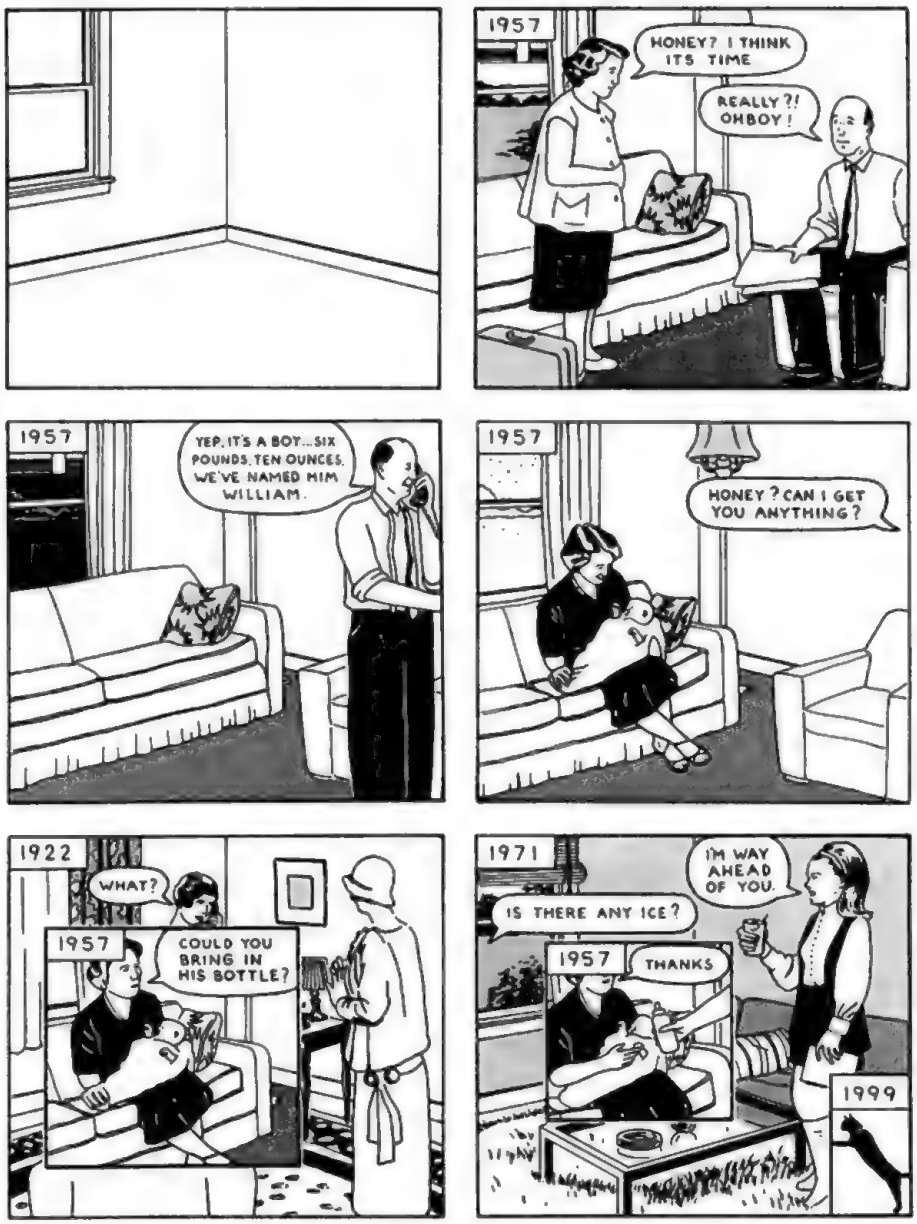



Fig. 1. Mcguire, Richard. «Here», en *RAW*, vol. 2, n.º 1 (1989), pp. 22-33.

[87] Bordwell, David y Thompson, Kristin. *El arte cinematográfico: una introducción.* Barcelona, Ediciones Paidós, 2010.

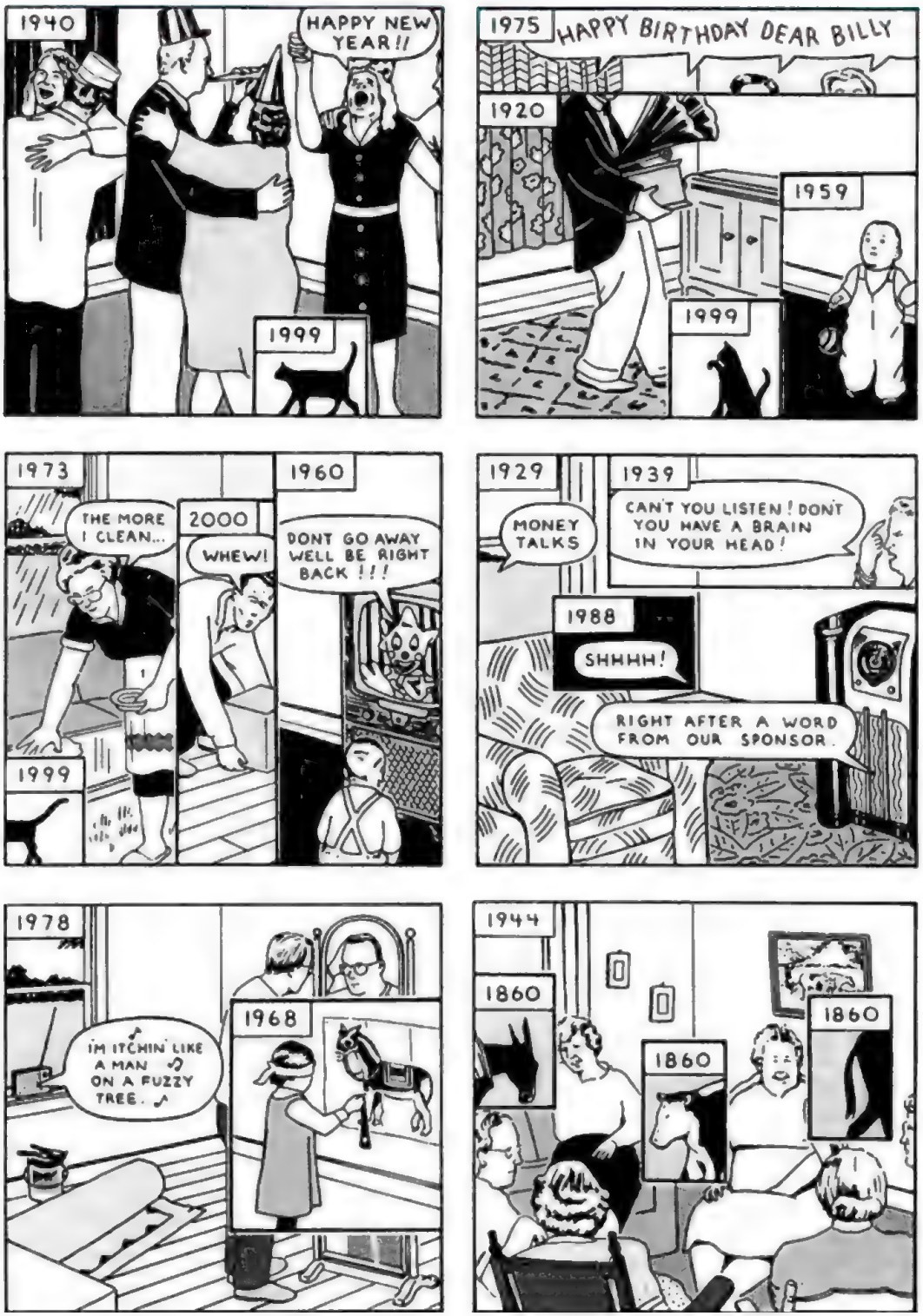



Fig. 2. McGuire, Richard. «Here», en *RAW,* vol. 2, n.º 2 (1989), pp. 22-33.

Fig. 3. Trainor, William. *Here* [vídeo]. Bill Trainor, en *Youtube*, 23 de mayo de 2007, minutaje 1:50. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=57hR44mB5u0&t=110s

Este tipo de transiciones permiten a los autores del vídeo conseguir el mismo efecto que la conexión de las viñetas del burro en el cómic, pero utilizando el sonido del violín para enlazar escenas por medio de un juego de sonidos e imágenes.

Además de las versiones ya comentadas, *Here* recientemente ha sido adaptada para la gran pantalla por el reconocido director Robert Zemeckis. Esta nueva versión, que presenta a Tom Hanks y Robin Wright como protagonistas, explora la transformación de un espacio a través del tiempo, utilizando innovadores efectos de «des-edad» digital para representar a los personajes en diversas etapas de su vida. La película, que mantiene el enfoque en la relación entre el espacio y el tiempo, se aleja de la estructura del cómic original, ofreciendo una interpretación más cinematográfica de la obra de McGuire.

*Viñeta Ventana Sostenida (VVS)*

La VVS contiene un movimiento principal que se repite en un bucle infinito, al igual que los movimientos secundarios, si los hubiera. Esto, a su vez, consigue dotar a la viñeta de un tiempo infinito, característica que comparte con el resto de viñetas ventana.

Se trata de un elemento de uso delicado, pues este tipo de viñeta puede provocar un fallo en la continuidad de la historia. Esto es, puede interrumpir la continuidad narrativa, si el lector pasa demasiado tiempo en una viñeta sin nueva información.

En un fragmento titulado *Delete* (2012), confiando en el sentido común del lector, Garrido Barroso demuestra la viabilidad de la viñeta. Valiéndose de una composición casi minimalista, tanto en sus elementos como en la ligera animación de la página, coloca una VVS en cuarto lugar, colaborando con el ritmo de lectura pausado presente en toda la obra [88].

### *Viñeta* pop-up

La viñeta *pop-up* [89] es una entidad que encierra un tiempo y un espacio determinados. Este elemento, además, tiene la característica exclusiva de aparecer en un momento concreto y desaparecer cuando ha cumplido su función. Esta herramienta se puede clasificar en dos tipos principales: la viñeta *pop-up* logística (VPL) y la viñeta *pop-up* narrativa (VPN).

#### *Viñeta* Pop-up *Logística (VPL)*

La VPL contiene un tiempo y un espacio definidos por el lector, quien controla su aparición y desaparición según las necesidades de la historia. Este tipo de viñeta es usualmente empleada para gestionar menús de acciones e inventarios, como se observa en el videojuego *The Quest for the Time Bird* (1989) de Infogrames. Basado en los cómics de *Serge Le Tendre y Régis Loisel*, este juego es pionero en la fusión de cómic y videojuego en términos de interactividad, animación y narrativa. En el juego se utiliza una VPL para desplegar un menú interactivo que permite al jugador decidir las acciones de los personajes, desapareciendo una vez cumplida su función [90].

#### Viñeta *Pop-up* Narrativa (VPN)

Por su parte, la VPN responde a criterios narrativos específicos. Su tiempo empieza al aparecer y termina cuando la acción principal concluye. Es utilizada por necesidades de la narración, por ejemplo, representar con un zoom un pequeño detalle de otra viñeta mayor que tiene especial relevancia en la narración o para ofrecer un punto de vista diferente de una misma escena, acentuando lo que en ella sucede. El espacio que ocupa puede variar según las necesidades narrativas, como podemos observar en las VPN utilizadas en *Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley.*

---

[88] Garrido Barroso, Francisco Javier. *Delete* [webcómic], en *Garrido Barroso,* 18 marzo 2012. Disponible en https://garridobarroso.blogspot.com/2012/03/delete.html

[89] Un *pop-up* es una ventana emergente que aparece automáticamente en la pantalla de un usuario mientras navega por un sitio web o utiliza una aplicación o programa.

[90] World of Longplays. «Amiga 500 Longplay [083] *The Quest for the Time Bird*» [vídeo]. World of Longplays, en *Youtube*, 14 de abril de 2016, minutaje 14:53. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=nN0GfkK7ya4&t=893s

Esta escena del juego se desarrolla con una imagen de fondo que revela al lector la localización de los personajes para, segundos después, colocar dos viñetas *pop-up* sobre ellos a modo de *zoom*, así la animación y el diálogo entre ambos personajes comienza. A medida que la escena progresa, la viñeta *pop-up* que contenía a la chica desaparece de escena para dejar hueco a la del capitán Smiley. Esta aumenta de tamaño y cambia el plano general inicial por un primer plano de ambos protagonistas. El hecho de cambiar el plano y aumentar el tamaño de la viñeta, en este caso, transmite una sensación de intimidad muy apropiada para que ambos protagonistas mantengan una conversación privada.

Fig. 4. Twisted Pixel Games. *Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley* [videojuego]. S. l., Microsoft Game Studios, 2010.

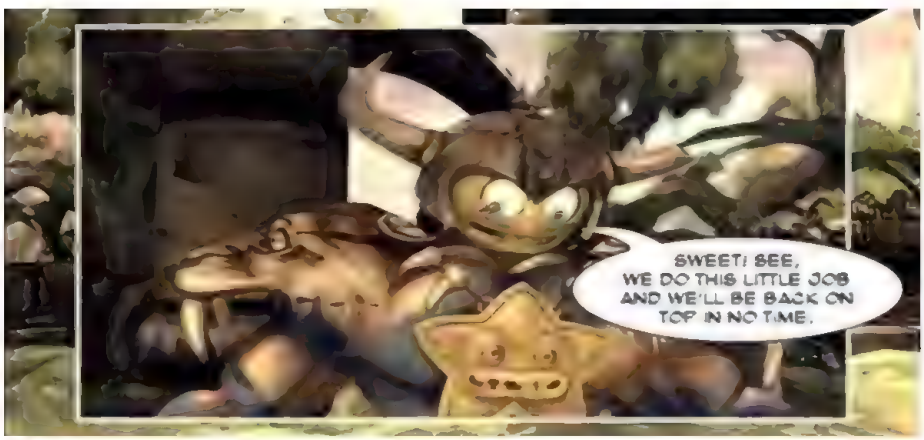



Fig. 5. Twisted Pixel Games. *Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley* [videojuego]. S. l., Microsoft Game Studios, 2010.

Fig. 6. Twisted Pixel Games. *Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley* [videojuego]. S. L., Microsoft Game Studios, 2010.

*La viñeta secuencial*

La viñeta secuencial es aquella que muestra una secuencia de movimientos completa con al menos un movimiento primario, pero, a diferencia de la viñeta ventana, esta contiene el espacio y tiempo de manera finita.

En *Gorogoa* [91], se observa una estructura de tres viñetas que trabajan en conjunto para formar una única viñeta secuencial. Tras la resolución del puzle que nos propone el juego en este apartado, conseguimos esta imagen y, acto seguido, comienza la secuencia animada. En la escena podemos apreciar un cuervo posado sobre una rama de árbol, una manzana roja y un cuenco situado justo debajo de esta. Cuando comienza la secuencia, el cuervo alza el vuelo moviendo la rama del árbol y, como consecuencia de ello, la manzana cae sobre el cuenco resbalando dentro. Una vez la manzana está en el cuenco, la secuencia de movimiento finaliza y permite al jugador continuar con la historia .

Viñeta Secuencial Reutilizable (VSR)

La VSR combina características de la viñeta secuencial y la viñeta ventana reutilizable (VVR), permitiendo el uso del mismo espacio dos o más veces para narrar diferentes mo-

[91] Roberts, Jason. *Gorogoa* [videojuego]. S. l., Annapurna Interactive, 2017.

mentos de la historia. Para ello, utiliza diferentes secuencias de animación completas con movimientos primarios o incluso movimientos secundarios en bucle.

Podremos apreciar un buen ejemplo de V.SR en la viñeta número cuatro, página cinco de la novela gráfica interactiva *Bottom of the 9th* de Ryan Woodward, donde una misma viñeta se reutiliza para distintos momentos narrativos, integrando movimientos tanto primarios como secundarios.

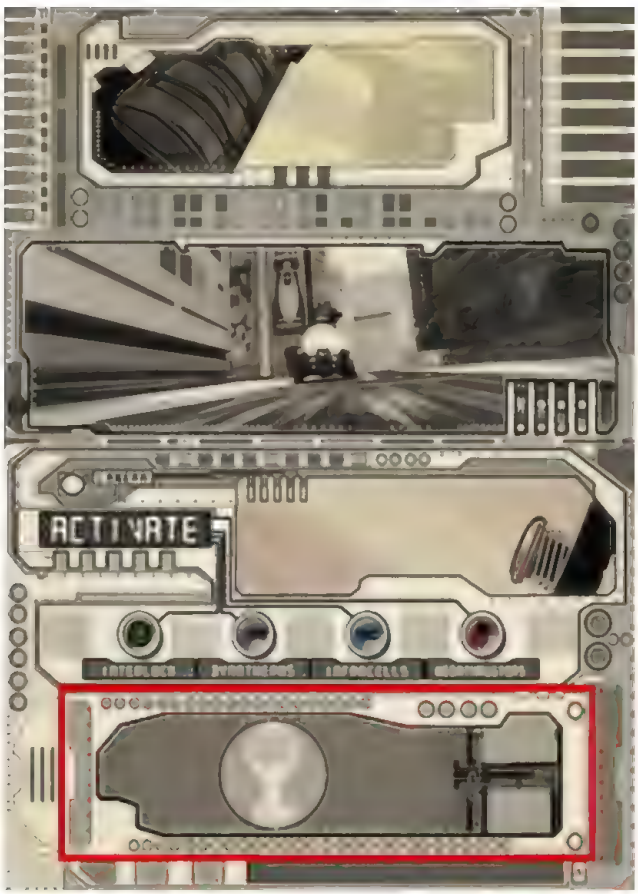



Fig. 7. Woodward, Ryan. *Bottom of the Ninth* #1 [cómic digital]. S. l., Spitfire Studios, 2012.

### *Subordinación entre viñetas*

Dadas las características de las viñetas digitales, estas se prestan fácilmente a una subordinación de una o varias viñetas a otras. Esto es, cuando una viñeta está subordinada a otra principal, la subordinada actuará según las necesidades de la principal. Por ejemplo, una viñeta subordinada podría activarse por orden de un disparador situado en la viñeta principal o en algún momento concreto de la animación de esta.

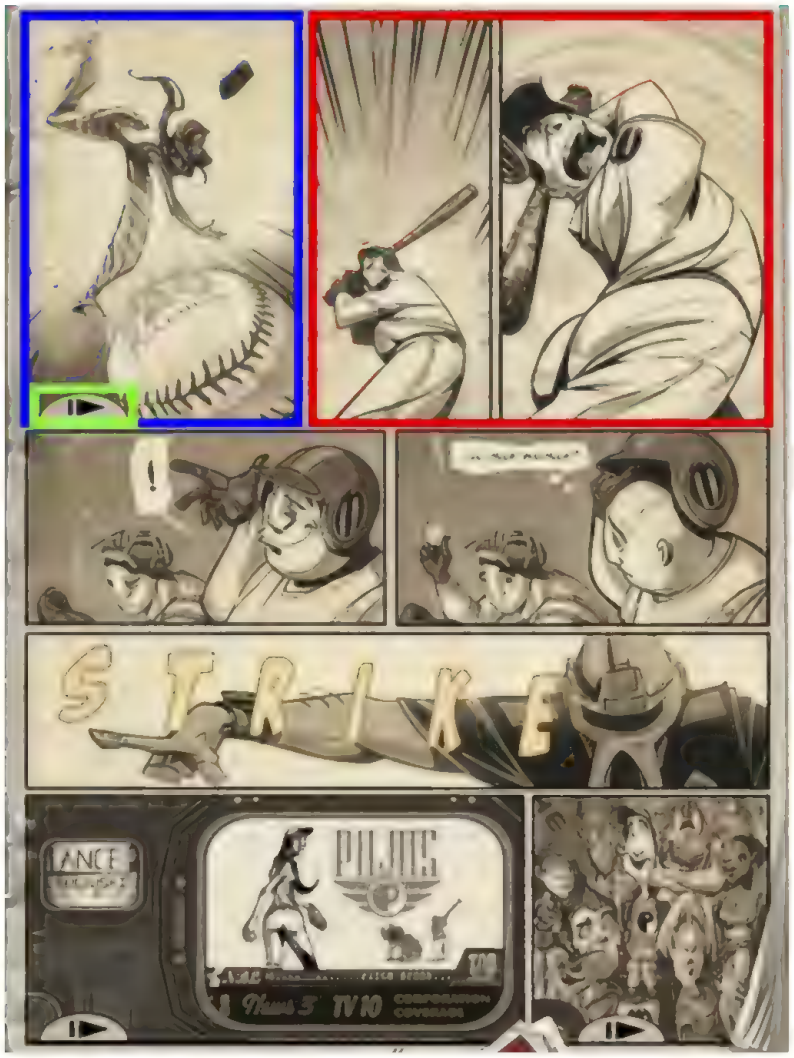



Fig. 8. Woodward, Ryan. *Bottom of the Ninth* #1 [cómic digital]. S. l., Spitfire Studios, 2012.

En estas páginas de *Bottom of the 9th*, Ryan Woodward se ha servido de esta técnica y ha situado sobre la viñeta principal un disparador (resaltado en color verde) que desencadena las animaciones tanto de la viñeta principal (recuadro azul) como de las viñetas subordinadas enmarcadas en un recuadro rojo.

## Conclusiones

La vinculación de la tecnología a lo largo de su evolución histórica con el mundo del cómic hizo posible la aparición del cómic digital, como producto tecnológico y artístico capaz de asimilar características de diversas disciplinas creativas y utilizarlas con fines narrativos.

El uso de movimientos o secuencias animadas y otras técnicas del cine de animación han sido incorporadas al cómic y han posibilitado dinamizar las viñetas de lo que hoy conocemos como cómic digital.

El mundo del videojuego con su interactividad y, especialmente, juegos como *The Quest for the Time Bird*, de la desarrolladora Infogrames, fueron pioneros en mezclar cómics con videojuegos de una manera viable, popularizando la génesis. Instauraron conceptos como segmentar el sonido en la obra por escenas o lo que hemos dado en llamar viñeta *pop-up* logística.

A finales de la década de los noventa, Mike Wean, autor del webcómic *Jax & Co.*, pensó en incluir en su obra un disparador que, al activarlo, fuese capaz de mostrar la siguiente viñeta, siendo el primero en dotar de interactividad a su publicación. Esta idea fue utilizada posteriormente en cómics digitales de gran interés como *Bottom of the 9th* de Ryan Woodward o *Super Pixel Quest* de Emmanuel Espinasse.

La desarrolladora Twisted Pixel Games, con su juego *Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley*, se sirvió de la viñeta pop-up narrativa para fragmentar y ordenar el tempo de la historia y, además, utilizó la narración multilineal para representar dos puntos de vista diferentes de una misma escena, utilizando la animación como nexo entre ambos.

Todas estas aportaciones han colaborado en el surgimiento de una nueva disciplina artística como es el cómic digital, consiguiendo una normalización gráfica que, razonablemente, se podría decir que será práctica habitual en los posteriores cómics digitales y se utilizarán de manera recurrente para narrar sus historias.

Teniendo en cuenta la evolución histórica del cómic digital, puede afirmarse que ha seguido una tendencia continuada hacia el refinamiento en cuestiones narrativas. Asimismo, el aumento de las capacidades de procesamiento y almacenamiento gráfico de las tecnologías involucradas ha facilitado en gran medida dicha evolución. Los autores de cómics clásicos con inquietudes por la tecnología aprovecharon esta coyuntura social y tecnológica para la creación del cómic digital. Esta génesis entre disciplinas ha terminado siendo el soporte para una nueva forma de comunicación que hoy conocemos como cómic digital.

## Bibliografía

Abrams, Pete. *Sluggy Freelance* [webcómic]. S. a., 1997. Disponible en http://www.sluggy.com/

Allen, Todd. «Rich Burlew Talks About His $ 1 Million Kickstarter Book Project», en *Publishers Weekly*, 27 febrero 2012. Disponible en https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/50797-rich-burlew-talks-about-his-1-million-kickstarter-book-project.html

Atchison, Lee. «A Brief History of Webcomics. The Third Age of Webcomics (part one)», en *Sequential Art*, 7 de enero de 2008 (a). Disponible en http://www.sequentialtart.com/article.php?id=850

—«A Brief History of Webcomics. The Third Age of Webcomics (part two)», en *Sequential Art*, 14 de enero de 2008(b). Disponible en http://www.sequentialtart.com/article.php?id=853

—«A Brief History of Webcomics. The Third Age of Webcómics (part three)», en *Sequential Art*, 28 de enero de 2008(c). Disponible en http://www.sequentialtart.com/article.php?id=872

BERGS, André y Chunhachai, Thawatchai. «WolkenVeld» [webcómic], en *Plastiek*, 2019. Disponible en https://plastiek.com/WolkenVeld/WolkenVeld.html

Bordwell, David y Thompson, Kristin. *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona, Paidós, 2010.

Boulet. «Notre Toyota était fantastique» [webcómic], en *Bouletcorp*, 8 octubre 2013. Disponible en https://bouletcorp.com/notes/2013/10/08

Bradly, Dale. —«The Changing Internet Through Webcomics», en *Observer*, 15 de noviembre de 2015(a). Disponible en http://observer.com/2015/11/webcomics-and-the-changing-web/

—«Patreon, Webcomics and Getting by», en *Observer*, 17 de noviembre de 2015(b). Disponible en http://observer.com/2015/11/patreon-webcomics-and-getting-by/

—«Lessons in creativity from successful webcomic artists», en *Observer*, 19 de noviembre de 2015 (c). Disponible en https://observer.com/2015/11/lessons-in-creativity-from-successful-webcomic-artists/

Bryson, Jim y Jeffcoat, Adam. *Niko and the sword of light* [cómic animado]. Toronto, Imaginism Studios, 2005.

Buchanan, Levi. «Comic Jumper Review», en *IGN*, 4 de octubre de 2010. Disponible en http://www.ign.com/articles/2010/10/04/comic-jumper-review

Campbell, Donald T. A *History of Webcomics*. San Antonio, Antarctic Press, 2006.

—*et al.* «The Artistic History of Webcomics - A webcomics Examiner Roundtable», en Webcomics Examiner, *Webcomics Examiner*, 10 Octubre 2009. Disponible en https://web.archive.org/web/20051124120515/http://webcomicsreview.com/examiner/issue050912/history1.html

Cgw. «Forging Ahead or Fit to be Smashed?» [versión digitalizada], en *Computer Gaming World*, n.º 105 (1993), p. 27. Disponible en http://www.cgwmuseum.org/galleries/index.php?year=1993&pub=2&id=105

Ciuraneta, Cristian. «Framed», en *Meristation – Diario As*, 3 de julio de 2017. Disponible en https://as.com/meristation/2014/11/27/analisis/1417042800_139059.html

Claytan Daniels, Ezra y Loyer, Erik. «Upgrade Souls» [cómic digital], en *Opertoons*, 2012. Disponible en https://www.ezracdaniels.com/upgradesoul

Cohn, Neil. «A Visual Lexicon», en *Public Journal of Semiotics*, vol. 1, n.º 1 (2007), pp. 35–56. Disponible en https://journals.lub.lu.se/pjos/article/view/8814

De Castro, Javi. Everybody [webcómic], en *Everybody comic*, 16 de mayo 2013. Disponible en https://everybodycomic.blogspot.com/

De Gregorio, Carlos. «13 Rue del Percebe: el absurdo en la comunidad de vecinos», en *Ser o no ser*, 23 de enero de 2024. Disponible en: https://web.archive.org/web/20240123013706/http://seronoser.free.fr/bruguera/13ruedelpercebe.htm

Diccionario de la lengua española. «Cómic». Real Academia Española, s. f. Disponible en https://dle.rae.es/cómic

Donovan, Tristan y Garriot, Richard. *Replay: the history of video games*. Lewes, Yellow Ant, 2010.

Dorchark, Sarah. «Pioneering the page», en *Gauntlet*, vol. 52, n.º 14 (2011). Disponible en https://web.archive.org/web/20210118102816/http://www.archive.thegauntlet.ca/story/pioneering-page

Espinasse, Emmanuel. *Super Pixel Quest* [webcómic]. S. l., 2014. Disponible en http://superpixelquest.com/

Garrido Barroso, Francisco Javier. Lluvia [webcómic], en *Garrido Barroso*, 20 noviembre 2011. Disponible en https://garridobarroso.blogspot.com/2011/11/la-lluvia.html

—Delete [webcómic], en *Garrido Barroso*, 18 marzo 2012. Disponible en https://garrido-barroso.blogspot.com/2012/03/delete.html

Garrity, Shaenon K. «The History of Webcomics», en *The Comics Journal*, 15 de julio de 2011. Disponible en http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/

GASCA, Luis y GUBERN, Román. El discurso del cómic. Madrid, Cátedra, 2011 [1988].

Great Blue, Evan. «Train Road Station» [vídeo]. Evan Great Blue, en *Youtube*, 16 de febrero de 2010. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=4Edwpc3qcA0

—«Super Pixel Quest – Emmanuel Espinasse 2014» [vídeo]. Evan Great Blue, en *Youtube*, 24 de abril de 2024. Disponible en https://youtu.be/xI5C9s3p4J8

Gril, Juan. «The State of Indie Gaming», en *Gamasutra*, 30 de abril de 2008. Disponible en https://web.archive.org/web/20220514135633/https://www.gamasutra.com/view/feature/3640/the_state_of_indie_gaming.php

Gómez, Julio. «Especial Juegos de Rol Masivo Online» en *Vandal*, 2 de enero de 2004. Disponible en http://www.vandal.net/reportaje/especial-juegos-de-rol-masivo-online

Kindt, Matt. *Super Spy*. Georgia, Top Shelf, 2007.

Botet, Richard y Roger, Michael (des.). *The Quest for the Time Bird* [videojuego]. Francia, Infogrames, 1989.

Lelievre, Ben. «The Space Marine: Video Games & Originality», en *Hooked Gamers*, 25 de febrero de 2010. Disponible en https://www.hookedgamers.com/editorials/2010/02/25/the_space_marine_vídeo_games__originality.html

Lengua Jiménez, Álvaro. «Spider-Man & Venom: Maximum Carnage», en *Blog de Superheroes.es*, 14 de mayo de 2019. Disponible en https://web.archive.org/web/20210920144711/https://blogdesuperheroes.es/videojuegos-superheroes-retrogames-spiderman-venom-maximun-carnage/

Libreselsur. «Comix Zone, el "cómic interactivo" de Megadrive», en *Pixfans*, 6 de julio de 2011. Disponible en https://web.archive.org/web/20230206070227/https://pixfans.com/comix-zone-el-comic-interactivo-de-megadrive/

Lynch, Teresa, *et al.* «A content analysis of female characters in video games across 31 years», en *Berkeley Journal of Communications*, n.º 66 (2016), pp. 564-584. Disponible en https://nature.berkeley.edu/garbelottoat/wp-content/uploads/Lynch-etal-2016016.pdf

Maragos, Nick. «Will Strip for Games», en *1Up*, 11 julio 2005. Disponible en https://web.archive.org/web/20110603231225/http://www.1up.com/features/strip-games

Martín, J. Javier. «Sega critica la poca originalidad de los videojuegos actuales», en *Meristation - Diario As*, 19 de diciembre de 2011. Disponible en http://www.meristation.com/noticias/sega-critica-la-poca-originalidad-de-los-videojuegos-actuales/1619190

McCloud, Scott. *Reinventing Comics.* S. l., Paradox Press, 2000.

—*Entender el cómic: el arte invisible*. Barcelona, Ediciones B, 2005 [1993].

McDonald, Pat. «Quest for the Timebird review», en Amiga Format, n.º 5 (1989), pp. 58–59. Disponible en http://amr.abime.net/review_1850

McGuire, Morgan y Jenkins, Odest Chadwicke. *Creating Games: Mechanics, Content, and Technology*. Nueva York, A. K. Peters/CRC Press, 2009.

McGuire, Richard. «Here», en *RAW*, vol. 2, n.º 1 (1989), pp. 22–33.

—*Here* [versión digital] Phanteon Books, en *iTunes*, 2014. Disponible en https://itunes.apple.com/us/app/here/id933585607

—*Here*. Nueva York, Pantheon Books, 2014.

McKleinfeld, Daniel. «Review: Comic Jumper», en *Slant Magazine*, 20 de octubre de 2010. Disponible en http://www.slantmagazine.com/games/review/comic-jumper

Melrose, Kevin. «Modern Tales Founder Joey Manley passes away», en *CBR*, 8 noviembre 2013. Disponible en http://www.cbr.com/modern-tales-founder-joey-manley-passes-away/

Morrison, Chris. «Polimer City Chronicles», en *Polymer City Chronicles*, 1992. Disponible en http://www.polymercitychronicles.com

Noonan, David. «Case of the Cautious Condor», en *Amiga Format*, n.º 39 (1992), p. 38. Disponible en http://amr.abime.net/review_2646

O'malley, Bryan Lee. «'Scott Pilgrim' Guy Interviews 'Homestuck' Guy: Bryan Lee O'Malley On Andrew Hussie», en *Comics Alliance*, 2 octubre 2012. Disponible en https://comicsalliance.com/homestuck-interview-andrew-hussie-bryan-lee-omalley-ms-paint-adventures/

Ovelar, María. «EE. UU., Japón y Corea del Sur, locos por los tebeos en Internet», en *CiberPaís - El País*, 17 septiembre 2009. Disponible en http://elpais.com/diario/2009/09/17/ciberpais/1253154267_850215.html

Resop, James. «Homepage», en *Neglected Mario Characters*, 1997-2010. Disponible en http://web.archive.org/web/20131011231458/http://nc.metalman88.com/

Reyes Luque, Raúl. *The Cel Shading Technique*. Module Dissertation – Marisse Mari, 2012. Disponible en https://raulreyesfinalproject.files.wordpress.com/2012/12/dissertation_cell-shading-raul_reyes_luque.pdf

Roberts, Jason. *Gorogoa* [videojuego]. S. l., Annapurna Interactive, 2017.

Romero, Martín. *Las fabulosas crónicas del ratón taciturno*. Madrid y Barcelona, Sinsentido y Apa Apa, 2011.

S. a. «List of video game webcomics», en *Infogalactic*, s.f. Disponible en https://infogalactic.com/info/List_of_video_game_webcomics

S. a. «Past Winners and Nominees», en *Doug Wright Awards*, s. f. Disponible en http://www.dougwrightawards.com/past-winners/

S. a. «Previous Winners», en *Harvey Awards*, s. f. Disponible en https://www.harveyawards.com/en-us/winners/previous-winners.html

S. a. «The Videodisc is here!», en *Ced Magic*, 1979 [versión digitalizada]. Disponible en http://www.cedmagic.com/history/discovision-marketed.html

S. a. «Batman», en *Crash – The Online Edition*, n.º 60 (1989) [versión digitalizada]. Disponible en http://www.crashonline.org.uk/60/batman.htm

S. a. «Kate Beaton received the Contemporary Achievement Award...», en *Mount Allison University*, 2011. Disponible en https://web.archive.org/web/20170703014633/http://mta.ca/Prospective/Community_Stories/2015/Kate_Beaton/Kate_Beaton_(_05)/

S. a. «2012 Ignatz Award Winners!», en *Drawn & Quarterly*, 2012. Disponible en https://web.archive.org/web/20241210172159/https://drawnandquarterly.com/news/2012-ignatz-award-winners/

S. a. «Commodore Amiga 1000», en *Oldcomputers*, 2016. Disponible en http://oldcomputers.net/amiga1000.html

S. a. «Dragon's Lair», en *International Arcade Museum*, 2017. Disponible en http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7647

Saiz, Antonio. «XIII. Devuélveme mi memoria…», en *Meristation – Diario As*, 27 noviembre 2003. Disponible en http://www.meristation.com/pc/xiii/analisis-juego/1509758

Trainor, William. Here [vídeo]. Bill Trainor, en *Youtube*, 23 de mayo de 2007. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=57hR44mB5u0

Triune y Dustyblue. «Re: 8 Bits Theater», en *Everything2*, 2001. Disponible en https://everything2.com/title/8-Bit+Theater

Twisted Pixel Games. Comic Jumper: *The Adventures of Captain Smiley* [videojuego]. S. l., Microsoft Game Studios, 2010.

Varela, Rubén. «Análisis de Skyhill (PC, PS4, Xbox One, Switch», en *Vandal*, 13 octubre 2015. Disponible en http://www.vandal.net/analisis/pc/skyhill/24552

Vilches Fuentes, Gerardo. «Breve historia del cómic digital», en *Pérez*, Pepo (ed). Cómic digital hoy. Barcelona, ACDCómics, 2016, pp. 1-38.

Ware, Chris. Touch Sensitive [cómic digital]. San Francisco, McSweeney's, 2011. Disponible en http://www.touchsensitiveapp.com/

Wolf, Mark J. P. *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond.* Westport, Greenwood Press, 2008.

Woodward, Ryan. *Bottom of the Ninth* #1 [cómic digital]. S. l., Spitfire Studios, 2012.

World of Longplays. «Amiga 500 Longplay [083] The Quest for the Time Bird» [vídeo]. World of Longplays, en *Youtube*, 14 de abril de 2016, minuto 14:53. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=nN0GfkK7ya4&t=893s

# Conversación con Viviane Alary: pionera en los estudios sobre el cómic español en Francia

Por Virginie Giuliana

CyCoEntrevista

# Conversación con Viviane Alary: pionera en los estudios sobre el cómic español en Francia

Virginie Giuliana

*Entrevistamos a la hispanista francesa Viviane Alary (Rodez, 1960). Es catedrática emérita de la Universidad Clermont Auvergne (Francia) y una figura clave en el campo de los estudios hispánicos en Francia. Ha logrado consolidarse como una de las voces más relevantes en el ámbito de los estudios sobre el cómic español, centrando su carrera en las relaciones entre texto e imagen y, en particular, sobre el cómic español que le acompañó desde su tesis en 1994. Con motivo del creciente reconocimiento del noveno arte en la academia, y en el marco de la finalización del proyecto europeo iCOn-MICs (*Investigation on Comics and Graphic Novels in the Iberian Cultural Area*, 2020-2025), que ella misma coordinó (2020-2023), conversamos sobre su trayectoria científica, rigurosa y siempre atenta a las narrativas en los márgenes.*

**DOI:** 10.37536/cuco.2025.24.3057

## Cómic y perspectivas de género

**Virginie Giuliana (VG): Tu tesis doctoral, *L'émergence du féminin dans la bande dessinée espagnole* (1994), se focalizaba en el análisis de la figura femenina en la historieta española, con un enfoque particular en los años ochenta. ¿Qué te motivó a centrarte en la representación de lo femenino dentro del cómic?**

**Viviane Alary (VA):** Me motivó el binomio cómic y femenino. Durante mi tesis en Toulouse-le Mirail (hoy Universidad Jean Jaurès), formaba parte de un grupo de hispanistas que abrieron nuevos derroteros para renovar los estudios literarios tal como se practicaban. Mi directora, la profesora Michèle Ramond, personalidad fundamental que me orientó y sobre todo me alentó, dedicó en gran parte su carrera académica a la creación femenina y a los estudios literarios. Asimismo, en mis primeras reflexiones y orientaciones influyeron un contexto de militantismo feminista y de primeros intentos de estructuración de los estudios feministas en la universidad tolosana.

Como lectora de cómic y estudiante de máster en Estudios Hispánicos, me interesaba ahondar en esa nueva historieta

de los años ochenta, heredera de la corriente *underground* —contestataria y rupturista— de los años setenta. Los trabajos existentes se centraban en la representación de los personajes femeninos y en estudios sociológicos que, en general, insistían en el machismo de los contenidos y en la representación de la mujer objeto. Y pensé que ya era hora de mirar desde otra perspectiva, viendo más de cerca los relatos gráficos que, como resultado de observaciones empíricas, proponía otras visiones y puntos de vista con nuevos estilos y modos de contar, creando figuras o interpretando de modo singular los sustratos míticos y estereotipos, con una dimensión emancipadora en cuanto a la figura femenina y la expresión de sus aspiraciones como sujeto.

**VG: Eres pionera en los estudios académicos franceses en abordar el cómic español desde un punto de vista universitario. ¿Cuáles fueron los estudios teóricos fundamentales en aquel momento? ¿Qué metodología has ido forjando a lo largo de esos años y qué mirada tienes hoy sobre este campo de estudio y su evolución?**

**VA:** Los estudios sobre cómic que se estaban desarrollando tomaban diversas direcciones. Influyeron en mí, en primer lugar, las reflexiones teóricas de Pierre Fresnault-Deruelle que, como se sabe, es semiólogo de la imagen y uno de los primeros especialistas universitario de la *bande dessinée* franco-belga. Tengo que destacar la aportación fundamental tanto en el plano intelectual como humano de Antonio Altarriba, no solo durante la tesis sino a lo largo de mi carrera. En sus estudios se unían una metodología tripartita: semiótico-narratológica, histórica y sociológica. De igual modo, me apoyé en los trabajos de Antonio Martín, Antonio Lara, Juan Antonio Ramírez o Román Gubern.

Se acercaba uno a la historieta con aportes de varias disciplinas y teorías. En mi caso, la puerta de entrada fue la semiología de la imagen, la narratología visual, las teorías de la enunciación y la mitocrítica. Los interrogantes que están en germen en mi tesis son productos de su tiempo. Philippe Marion y Thierry Groensteen publicaron sendas tesis fundamentales, *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur* (1993) y *Système de la bande dessinée* (1999). Mi marco teórico global por el lado feminista-femenino fue fruto de lecturas de ensayos de lingüistas, antropólogas, historiadoras y teóricas de inspiración freudiana y jungiana. Los estudios de género todavía no se habían impuesto en la universidad francesa. También había una parte importante en mis investigaciones sobre las conexiones entre la historieta, el arte pictórico, la literatura, en la estela de los estudios sobre la intertextualidad y el iconotexto.

Mi orientación principal ha sido el análisis interno de relatos gráficos, la relación texto e imagen, la densidad gráfica —literiaridad gráfica o intericono textual— que deriva de la *scénariographie* (concepto de Fresnault-Deruelle que puede traducirse por «escenografía» o «guionigrafía»). A pesar de grandes cambios en mi modo de investigar, sigo teniendo una inclinación por el estudio de la poética del cómic, en el que me siento

más a mis anchas. Pero esta perspectiva alternó con otra de historia cultural y de confrontar artefactos, prácticas y contextos. Indagué preferentemente los periodos de renovación del medio, centré mis trabajos en la novela gráfica de la memoria y la relación memoria-historia, lo que incluye una atención a los procesos y archivos de la creación. Asimismo, el estudio del legado y la persistencia de la renovación de los años ochenta en la actualidad hizo que adaptara mis herramientas hacia la estética e historia del arte, para abarcar la trayectoria de un autor o grupo.

Hoy en día, tenemos a nuestro alcance un corpus teórico asequible y muy valioso y que interconecta varias tradiciones: anglosajonas, franco-belgas o más específicamente hispánicas, así como varias disciplinas. Se estudia el cómic desde temáticas y conceptos de ciencias sociales, ciencias de la comunicación o estudios culturales, por ejemplo; o desde una perspectiva de investigación-creación, incluyendo los nuevos modos de vincular cómic y ciencia; o desde la teoría de la intermedialidad que integra una dimensión de interacción y de mediación sociales. Yo creo que estos son los principales cambios y evoluciones, lo que responde a una nueva percepción y recepción social y cultural de la historieta que ofrece una producción polifacética, con un componente digital y otro de consolidación de la visibilidad de autoras y de temáticas transfeministas. Ambos fenómenos cambian profundamente los usos, las prácticas, los sistemas de difusión y, finalmente, el estudio del cómic. Se investigan los procesos de producción de significados, vinculándolos, diría, a las interacciones mediáticas, lo social, cultural y político-histórico. Pero, ante todo, lo fundamental en esta evolución es la relevancia tanto cuantitativa como cualitativa de los estudios sobre cómic, con una fuerte presencia de investigadoras.

**VG: A lo largo de tu carrera, ¿qué autoras de cómic crees que han marcado un antes y un después en la representación femenina, y cómo lo has reflejado en tus estudios? Desde tu perspectiva como académica, ¿qué impacto crees que tiene la crítica de género en la producción de cómic actual?**

**VA:** En el cómic, muchas autoras han marcado un antes y después. Partiendo de mi experiencia, diré que en Francia son autoras como Claire Bretécher, Annie Goetzinger o Chantal Montellier las que tuvieron una honda influencia en mí y en muchos lectores y lectoras. En España, observé en mi tesis cómo Núria Pompeia, primero, Marika Vila, Montse Clavé o Mariel Soria después, emprendieron una primera ruptura con lo que se ofrecía en el tebeo y cómic. Pero es cierto que la generación siguiente, Ana Juan, Ana Miralles, Laura Pérez Vernetti, por no citar más que las más reconocidas, abrieron nuevas vías muy singulares, inconfundibles todas, por los universos, atmósferas y estéticas que proponían. El tándem Federico del Barrio y Elisa Gálvez fue para mí una revelación para mi tesis por el lenguaje poético y la expresión de la interioridad de un yo, un sujeto femenino.

Sin hablar de genealogía, dejaba constancia en mi tesis —y en algunos de mis trabajos

posteriores— de un recorrido a lo largo del siglo xx de las autoras y sus figuras femeninas, marcado por rupturas. Entre ellas, destacó la de los años setenta con la aparición del cómic de autoría, como uno de los síntomas de una transición hacia una cultura democrática que retomaba el camino de la expresión libre y abierta.

Sigo indagando trayectorias de autoras como Laura Pérez Vernetti o de las nuevas generaciones en un contexto de mayores conexiones entre autoras, reunidas en asociaciones o colectivos y de apoyos de entidades culturales o instituciones. A diferencia de lo que ocurría en los años setenta y ochenta, durante los cuales, a pesar de todos los avances, el discurso dominante hacía de la crítica de género algo al margen o de difícil integración, ahora parece totalmente anacrónico no integrar esta crítica sea cual sea la perspectiva u orientación.

**VG: Comentaste en alguna ocasión que tardaste mucho en releer tu tesis. ¿Qué elementos destacarías y encontrarían un eco hoy en día?**

**VA:** Es que sigo sin poder leer mi tesis, sino de modo fragmentario. Destacaría el binomio «femenino-cómic experimental» que postula nuevas formas rompedoras como respuestas a inquietudes de diversas índoles, tanto existenciales, feministas, literarias como artísticas. Ubicar el cómic como una disciplina que dialoga con las demás, ver la capacidad auto y meta reflexiva que tiene. La expresión de la interioridad y de lo íntimo son elementos comunes, pero que se abarcan ahora desde posicionamientos y postulados teóricos metamodernos, que obligan a analizar con conceptos nuevos la expresión de los afectos, el compromiso o el tipo de narración gráfica.

**VG: En tus investigaciones, ¿has identificado alguna tendencia emergente en la forma en que se representa lo femenino en los cómics más recientes?**

**VA:** No sabría decirte si prevalece una en particular. Sí, veo una tendencia en combinar lo íntimo o familiar con el compromiso colectivo —sea ecocrítico, político, transfeminista—, sobre todo en la denominada novela gráfica, pero no únicamente. El humor femenino-feminista, vía Instagram y demás redes sociales, es algo nuevo. El humor podría ser el género, a primera vista, donde hay más continuidad de los años setenta y ochenta a la actualidad, pero bien mirado, presenta una diversidad de acercamientos que contrastan también, incluso en su radicalidad, con lo que se hacía.

## Pionera e impulsora de proyectos sobre los estudios del cómic español

**VG: Uno de tus ejes principales de investigación es la articulación entre texto ficcional e imagen fija. ¿Qué aporta esta tensión semiótica al análisis de la narrativa gráfica?**

**VA:** Esta tensión es el resultado de las interacciones entre texto, imagen y secuencialidad. Estudiar la tensión semiótica que se desprende de esta combinación es estudiar lo que procura

interés y placer de lectura. El cómic nos regala una experiencia lectora que no se parece a otro tipo de lectura o divertimiento. Si pasamos de la unidad de la página a la de la novela gráfica o de la serie, es evidente que aparecen, con más clarividencia, las diferentes operaciones que modifican el ritmo de lectura, la densidad gráfica, la tensión dramática y las propuestas de diferentes niveles de lectura. Esta regulación, intencionada o no, es la que produce placer, que da también una libertad de lectura.

Otro campo abierto es el de la dificultad de analizar la instancia enunciadora cuando se combina texto e imagen, personajes y narradores textuales, encuadres que apuntan hacia un punto de vista subjetivo, en contradicción o no con lo que muestra la imagen y dice el texto o sugiere el silencio, etcétera, y ahí tenemos el concepto de grafiación de Philippe Marion, por ejemplo.

Creo que, de cierto modo, la narrativa gráfica se enriquece de su capacidad a la plurilecturabilidad, por retomar un término de l'OUbaPo aunque de modo no ortodoxo. Desde Fresnault-Deruelle (y sus conceptos de tabularidad y linearidad) hasta las redes semánticas de Thierry Groensteen y el pensamiento visual analizado desde el cómic por Nick Sousanis, pasando por las experiencias teórico-gráficas de Sergio García Sánchez, entre otros, todos cuestionan ya no *stricto sensu* el trío texto-imagen-secuencialidad, sino el estudio de los dispositivos —incluso cuando el cómic se desplaza más allá del libro en las paredes de un museo o en la pantalla del ordenador o teléfono— técnicos, narrativos, pragmáticos y simbólicos que rigen el relato gráfico.

**VG: ¿Qué te motivó a emprender proyectos de investigación sobre el cómic y cómo te involucraste en el campo de los estudios del cómic español?**

**VA:** Como lectora francesa de tebeo español, mis primeros descubrimientos fueron la lectura de *El otro yo del profesor Bacterio* casi al mismo tiempo que la serie *Paracuellos*. Iba constatando la casi inexistencia de estudios en el hispanismo francés sobre el tema y me convencí de que investigarlo, por lo menos, sería de alguna utilidad. Como hispanista, me interesaba indagar en la efervescencia cultural propia a la transición democrática desde la historieta, en un periodo de fuertes efervescencias y turbulencias, y me intrigaba ver cómo se negociaba el anclaje popular del tebeo y las ambiciones de un cómic adulto, en un contexto artístico y editorial muy frágil, pero con mucha creatividad.

**VG: ¿Cómo ha cambiado tu propia visión del cómic a medida que has desarrollado tu carrera como investigadora en este campo?**

**VA:** Lo que estudiaba en aquel entonces era el germen y estaba al margen de los grandes eventos comerciales y populares. Las potencialidades que intuía han encontrado reconocimiento, a veces viabilidad editorial, aunque no siempre económica. Como tantos otros, mi visión ha cambiado porque el cómic ha cambiado. No hay tanta separación entre lo canónico y lo experimental, sino combinaciones

intergénericas e intermediáticas. El cómic se convierte en un campo de estudios autónomo con sus ritos socioculturales y académicos. Como medio de comunicación y arte, goza de cierto prestigio sin perder su popularidad y sus aficionados gracias en gran parte al manga y las redes sociales. Si lo comparamos con otros medios, lo veo ahora como un medio de «media intensidad», cuyo impacto no es espectacular, pero que sí desempeña un papel cultural relevante y aporta alimentos para pensar e imaginar.

**VG: Cofundaste la plataforma académica PACE (Plataforma Académica sobre el Cómic en Español)[1]. ¿Cuáles eran los objetivos de esta iniciativa y qué papel crees que desempeña hoy en la consolidación del campo?**

**VA:** Queríamos con la creación de la plataforma virtual PACE, concebida por Michel Matly en colaboración con Tebeosfera, formar una primera red de los que se interesaban por el cómic en español. Se trataba de tener unas primeras informaciones sobre quién investigaba, quién se interesaba en el cómic, de dónde procedía y qué informaciones quería compartir con los demás, para poder construir lazos perennes y buscar financiación.

**VG: Después, lanzaste y coordinaste el proyecto europeo COST Action iCOn-MICs (2020-2023)[2]. ¿Podrías contarnos cómo nació esta iniciativa? ¿Cuáles fueron tus motivaciones para iniciar un proyecto de tal envergadura?**

**VA:** Después de la creación de la plataforma PACE, se trataba de buscar financiación. Trabajando con el servicio de proyectos europeos de mi universidad, nos pareció que había que integrar el mundo latinoamericano, no solo de habla hispana sino también portuguesa, incluyendo toda la producción en lenguas minoritarias o cooficiales.

Desde el punto de vista personal, aproveché la experiencia de vicerrectora que se estaba acabando para mí y que me aportó nuevas competencias y conocimientos del ecosistema universitario europeo. Como ya he dicho, me gustaba también la idea de terminar mi carrera de catedrática devolviendo al cómic español lo que me había aportado, tanto al nivel personal como profesional.

El reconocimiento de una línea de estudio sobre cómic, en mi laboratorio de investigación (el CELIS : *Centre de Recherches sur les Littératures et la Sociopoétique*)y la creación de cursos sobre cómic suscitaron vocaciones entre los estudiantes y doctorandos. En paralelo, pude constatar el auge de los estudios sobre cómics, el aumento de tesis no solo en Francia sino en Europa y América. ¿Qué futuro esperaba a estos estudiosos? Encontrar salidas en el sistema universitario, editorial o cultural, progresar en la carrera, era y sigue siendo un verdadero viacrucis.

Así pues, era el momento oportuno para lanzar un proyecto de gran envergadura. iCOn-Mics desde sus inicios tenía como objetivo evaluar y dar a conocer los aportes del área cultural ibérica y de su estudio,

[1] Página web: https://pace.hypotheses.org/

[2] Página web: http://iconmics.hypotheses.org

incluyendo la diáspora de autores, a la que conviene añadir la de los investigadores e investigadoras que trabajan para universidades anglosajonas o francófonas.

**VG: En el marco de este proyecto trabajaste con socios de varios países. ¿Observaste enfoques nacionales distintos a la hora de tratar el cómic ibérico? ¿Cuál fue el aspecto que más te llamó la atención en estas diferencias?**

**VA:** Aunque había muchas interconexiones entre las diferentes escuelas, estando España en la encrucijada entre influencias francobelga y anglosajona, desde mi perspectiva, he visto una tradición más enfocada en la poética del cómic confrontada a un modo de abordarlo desde los *Cultural Studies* o lo puramente comunicacional. Pero, aunque prevaleciera un punto de partida más pragmático y otro más centrado en la búsqueda de una poética, teníamos todos los mismos fines. Creo que las diferencias fundamentales están también en las disciplinas de origen de cada miembro: didáctica, documentación, historia, teoría literaria, biomedicina, estudios feministas, informática, historia del arte, artes plásticas, etcétera, siendo la historieta una suerte de interdisciplina. ¡Cada loco venía con su tema!

**VG:¿Cómo crees que ha evolucionado el campo de los estudios del cómic en España en los últimos años? En tu experiencia, ¿cómo se ha transformado la percepción del cómic dentro de las universidades y el ámbito académico en los últimos años?**

**VA:** Me parece que los estudios sobre cómic en España presentan un corpus teórico muy potente y valioso. Los lazos con el mundo profesional, asociativo y cultural, interconectado con el ecosistema latinoamericano e internacional, me parecen una gran ventaja. Se crearon grupos, cátedras reunidas en una sociedad de estudios sobre cómic. Se depositan proyectos al nivel nacional o internacional en paralelo o en la estela de iCOn-MICs. Aunque eso sí, tanto en España como en Francia, todavía no se reconoce la historieta como área de conocimiento, lo que supone que pueda desaparecer en una universidad determinada esta línea de investigación de un año a otro.

**VG: ¿Cuáles son, para ti, los principales retos a los que se enfrentan los estudios del cómic en España hoy en día? ¿Qué opinas sobre el actual auge de los estudios de cómic en el ámbito académico? ¿Qué piensas que lo ha motivado?**

**VA:** Los principales retos tienen que ver con la aceptación plena y completa por parte de las autoridades universitarias del cómic como área de conocimiento. Me parece que hay que seguir la pista de mejora de conexiones entre disciplinas, que se ignoran o no tienen interés en confrontar sus resultados, y me parece también, por lo que he podido constatar, que han mejorado mucho las conexiones institucionales interuniversitarias en España. El mayor reto, claro, es sacar de la precariedad laboral a los investigadores. Sin estabilidad y seguridad, no se puede investigar.

**VG: ¿Qué consideras que falta por investigar o desarrollar en los estudios del cómic en el ámbito español?**

**VA:** Creo que es un momento oportuno para proseguir o lanzar estudios desde la academia que, al distanciarse de la actualidad, se interesan en esos aspectos que pasaron desapercibidos, al margen de los discursos dominantes de la historietografía. Es el caso de los estudios sobre la presencia y papel de las mujeres en la historia del cómic. En otro registro, los estudios sobre todo lo que pueda caber en la denominada «no-ficción», deberían desembocar en una nueva reflexión sobre la ficcionalidad en el cómic, sus transformaciones y relaciones con lo referencial. En este mismo espíritu, habría que valorar mejor los estudios sobre historieta para jóvenes y niños, que necesitan un nuevo balance teórico y metodológico. Teorizar mejor las relaciones investigación y creación, incluyendo el artivismo, el cómic de investigación (en el sentido de divulgación científica de los resultados por medio del cómic), el cómic como arte de la *performance*, como una de las artes vivas, etcétera. Otro terreno es el de la multimodalidad en el cómic, proyectos y obras en los que intervienen nuevas tecnologías, cruces de medios, soportes y lenguajes.

## Cómic, mitos y memoria

**VG: Tu libro *Historietas, cómics y tebeos españoles* (2002) contribuyó a dar legitimidad académica al cómic español. ¿Cuál fue la recepción? ¿Cambiarías algo hoy en día?**

**VA:** Creo que hoy sería totalmente diferente debido a las mutaciones del medio y de su estudio. La verdad es que no sé exactamente cuál fue la recepción, pero sí lo que sé es que siempre me hablan de este libro mientras que, para mí, no fue para tanto. Creo que la recepción ha sido positiva pero progresiva, debido a una buena difusión de la editorial, las Prensas Universitarias du Mirail, en Toulouse. No me atreví a dejar bien claro lo de la relación entre género y *gender*. No he afirmado mi visión como hubiera podido hacerlo.

**VG: *Lignes de front. Bande dessinée et totalitarisme* (2012) es clave para comprender cómo el noveno arte representa los regímenes autoritarios. De hecho, trabajaste mucho sobre la época de la guerra civil y el exilio republicano. ¿Cómo has abordado la relación entre el cómic y la memoria histórica en tus estudios? ¿Por qué crees que el cómic se ha consolidado como un espacio privilegiado de reapropiación crítica del pasado político?**

**VA:** Siempre me interesó analizar las modalidades y los dispositivos en los relatos gráficos que dan una presencia y actualidad a la historia pasada, por medio de la expresión de una voz de la memoria. Tanto en obras como *Mara*, *Paracuellos*, *Yo soy mi sueño*, como *El Arte de volar, Todo bajo el sol,* o *El abismo del olvido*, etcétera. Si comparamos un cómic histórico con una novela gráfica de la memoria, vemos que lo que le da su éxito y legitimidad es, por un lado, el trato humano y sensible, la narración testimonial preferida a la narración épica impersonal, y, por otro lado, la promesa de conocimiento histórico, fruto de una documentación histórica rigurosa emprendida, de la que se deja constancia.

**VG: El contexto posfranquista ha dado lugar a una abundante producción gráfica sobre la memoria, la amnesia y los silencios históricos. ¿Qué autores te parecen más emblemáticos de este «cómic de la memoria»?**

**VA:** Esta abundancia es bastante tardía, si lo comparamos con las demás artes, y se debe a la propia evolución e historia del medio. Los primeros en tratar directamente el tema y que conocieron éxito o reconocimiento fueron, por un lado, Carlos Giménez y sus series sobre la posguerra, sus vivencias en los tan mal calificados Auxilios Sociales franquistas y luego en el Madrid de la posguerra. Y Felipe Hernández Cava, que no dejó de inventar ficciones de hondo calado crítico y reflexivo sobre la memoria colectiva, el franquismo, la Segunda República, los años de plomo italianos, etcétera, con una visión que con el tiempo se hizo muy desengañada hacia los ideales revolucionarios, en los que ve ante todo mucha manipulación, violencia y abuso de poder. En Francia, la serie *Soledad* de Tito (Tiburcio de la Llave) con el emblemático *La mémoire blessée* marcó un hito.

Otro gran autor cuya obra da una centralidad al tema de la memoria desde varias perspectivas es sin lugar a duda Paco Roca. Con un posicionamiento comprometido con la búsqueda de la verdad, dar voz y sacar del silencio hechos o personajes humildes y participar en esta exhumación necesaria para poder cerrar heridas del pasado violento y traumático. Como lo sabemos, *Un largo silencio* de Miguel Gallardo, padre e hijo, así como *El Arte de volar* de Antonio Altarriba y Kim fueron decisivos. Aunque con postulados diferentes, abrieron brechas.

**VG: Para ti, ¿qué papel tiene el cómic en la preservación y transmisión de memorias colectivas, particularmente de los colectivos menos representados? ¿Consideras que el cómic puede ser un vehículo eficaz para cuestionar los relatos oficiales sobre la historia y la memoria colectiva?**

**VA:** El cómic participa de este resurgir de memorias singulares que advinieron como para paliar la dificultad de construir una memoria colectiva o relatos oficiales compartidos, en particular en países que, como España, vivieron una guerra civil seguida de una dictadura muy larga. La cuestión de la memoria histórica se plantea en el contexto del retorno a la democracia. Las fuerzas democráticas no quieren que su pasado le esté confiscado, usurpado, incautado de nuevo como en tiempos pasados. Este tema de la confiscación de la memoria y del necesario rescate sigue siendo aún muy sensible, sobre todo en la actualidad, con la polarización de la sociedad. El corpus de obras con este enfoque es muy valioso porque testimonia y ficcionaliza, entretejiendo lo íntimo, lo familiar y lo colectivo, pero siempre bebiendo de las fuentes historiográficas actuales. Creo que el cómic participa en esta construcción de memorias de un modo muy potente. Salió de este refugio de la ficción pura descomprometida y supo combinar los métodos que suelen utilizarse en las fases de procesos de creación de cualquier cómic con los métodos de investigación histórica. Como acabo de

leerlo en un artículo dedicado al teatro, la «operación poética entre el hecho y su representación» complementa lo que la ciencia histórica nos aporta.

**VG: También has trabajado el mito en el cómic desde una perspectiva crítica y cultural. ¿Nos podrías hablar sobre el tema?**

**VA:** Creo que *Mythe et bande dessinée*, que publicamos en 2007, es un buen indicador de estas perspectivas sociopoéticas que desarrollamos en el CELIS. Abarcando producciones de Asia, América y Europa, este libro colectivo examinaba cómo el cómic reinterpretaba los mitos fundacionales y creaba figuras con categoría de mitos modernos. Lo que condujo a indagarlo como instrumento identitario o de propaganda, con su contrapunto mítico, paródico y crítico cuando el medio subvierte el discurso dominante. Reservamos una parte a una reflexión sobre lo que podría ser una mitopoética de la historieta. Existen ahora muchos estudios sobre el tema con perspectiva transmedial y multimodal, quizá más afinadas. Estaría bien contemplar la evolución de los estudios sobre este tema abarcador, vinculándolo con los nuevos contextos de recepción y procesos de producción del cómic.

**VG: Has trabajado sobre la intermedialidad, transmedialidad y multimodalidad. ¿Podrías decirnos en qué medida influyó en tus investigaciones?**

**VA:** Desde el principio los cruces con la literatura, la pintura, el cine estaban presentes en mis interrogantes. Para mí era intericonicidad, pero las investigaciones de los teóricos belgas sobre la cultura mediática y los relatos mediáticos me abrieron vías y nuevas ópticas. Fundamentalmente, la teoría de la intermedialidad aporta reflexiones para crear métodos o herramientas que permiten analizar una obra en su contexto de producción y de difusión. Se entiende la obra como un síntoma y metáfora de su tiempo, como un elemento dentro en un entramado de fenómenos sociales e históricos.

## El futuro del cómic

**VG: El cómic de autor y el formato novela gráfica se han impuesto en las últimas décadas como formas dominantes en los relatos con ambición literaria. ¿Compartes ese entusiasmo? ¿Qué límites ves en esta etiqueta?**

**VA:** La novela gráfica es cómic. Exhibir el término novela gráfica señala una nueva categoría de cómic que atrae a nuevos lectores. Etiqueta editorial o reivindicación autoral, yo lo veo como un caballo de Troya que permite mostrar el cómic de forma más abierta, como una categoría apta para superar los prejuicios e ideas preconcebidas, por parte de los que no solían leer cómic, o a verlo de otra manera para los aficionados de toda la vida. Hay que recordar que algunos han querido arrinconar el cómic en el campo de la paraliteratura, término de por sí despectivo. Creo que idealizar o condenar el empleo del término «novela gráfica» denota una actitud de control de las tendencias y del mundo editorial que no es la del investigador. En definitiva, estoy contenta con esta mención porque muchos

relatos gráficos de periodos anteriores, de editarse hoy, quizá no pasarían tan desapercibidos gracias a esta etiqueta.

**VG: También has reflexionado sobre la traducción y la circulación de obras. ¿Por qué crees que el cómic español sigue siendo relativamente poco conocido fuera de sus fronteras? ¿Qué obstáculos identificas?**

**VA:** La situación es diferente hoy gracias a mediadores, editores y nuevas estrategias editoriales e institucionales. Creo que hay un cambio profundo en la percepción que se tiene del cómic español. Pero quizá sea yo muy optimista. Los obstáculos más evidentes son la fragilidad del sistema editorial español y la precariedad económica. Sin embargo, veo que el ecosistema español ha cambiado mucho y que los autores tienen a su alcance una serie de palancas institucionales, asociativas y colaborativas que les ayudan a defenderse y avanzar en los laberintos de los sistemas nacionales e internacionales.

**VG: Con la perspectiva que te da tu trayectoria, ¿cómo analizas la recepción universitaria del cómic en Francia?**

**VA:** Se está creando una comunidad en torno al cómic, pasamos de un campo dominado por teóricos no universitarios a un campo que se regenera, gracias a los proyectos universitarios en estrecha relación con el mundo profesional y su ecosistema. La historia del arte es la disciplina quizá que se resiste a la integración del cómic como objeto de investigación, aunque la cosa está cambiando. Está bien implantado en ciencias sociales, no lo suficiente en los departamentos de estudios históricos, en mi opinión, en didáctica, estudios literarios, comunicación y documentación, estudios de lenguas y culturas extranjeras, que es mi área. Existen más espacios de intercambios de plataformas y redes. El mayor problema es qué espacio se le da, en los laboratorios y en los planes de estudios. Por lo general, sigue dependiendo de personas y no de un área reconocida. Los currículos de jóvenes investigadores, aunque bien evaluados por las instancias nacionales (el CNU[3], equivalente de la ANECA), siempre tienen dificultades para responder a los requisitos de una universidad para obtener una plaza, dado que casi nadie pide de modo explícito un especialista en cómic.

**VG: Has creado escuela en Francia sobre el cómic ibérico. ¿Cómo valoras tu aportación al desarrollo de la investigación en el ámbito y qué resultados has podido observar en el ámbito académico, a partir de las iniciativas y «semillas» que has sembrado a lo largo de los años? ¿Cuál es tu mayor orgullo como investigadora en el campo del cómic?**

**VA:** No creo que haya creado escuela. Pude mantener el cómic como objeto de estudio y como asignatura y he tenido mucha suerte en poder conectarme con diversas generaciones de investigadores. Ahora investigar el cómic es algo normalizado que no procura tanta sorpresa o espanto. Mi mayor orgullo: incitar a que se estudie el cómic, imponerlo como objeto de

[3] Conseil National des Universités (Francia).

investigación, haber contribuido a la formación en cómic de estudiantes en Estudios Hispánicos. Y, claro, haberle dado una visibilidad en el hispanismo francés gracias, entre otras cosas, al proyecto iCOn-MICs, que espero, por otra parte, haya contribuido a mejorar la carrera de investigadores. Darme cuenta de que mis intuiciones y primeros análisis sobre las exploraciones emprendidas por los autores clasificados como experimentales como Enric Sió y luego Federico del Barrio, Raúl o Laura Pérez Vernetti, que conozco y sigo desde hace mucho tiempo, han sido reconocidos como grandes artistas, es también motivo de satisfacción. Tengo que añadir que, sin los experimentos de este grupo bastante amplio de artistas renovadores, no creo que hubiera seguido estudiando el cómic.

**VG: ¿Has observado usos pedagógicos interesantes del cómic en la enseñanza superior, especialmente en relación con temas como la memoria, el género o la historia?**

VA: En este tema y otros, creo que las experiencias de talleres de cómic y los proyectos culturales derivados adyacentes son de gran interés, como lo pudimos constatar en congresos donde pusimos en común prácticas que desarrollamos en nuestras clases. Últimamente, he presentado con Marc Gonthier, dibujante, una conferencia sobre el exilio republicano en la región de Auvergne, acompañada de las creaciones de estudiantes en un festival de una aldea de mil quinientos habitantes (Besse). Al final, testimoniaron tres hijos de exiliados republicanos con historias increíbles y muy dolorosas. La historieta como correa de transmisión permitió desbloquear la palabra y fue muy emocionante y enriquecedor.

**VG: Y para terminar con una nota más personal: ¿qué cómic, leído recientemente, te ha conmovido, sorprendido o entusiasmado particularmente y por qué?**

**VA:** Tengo que familiarizarme con el objeto, su propósito antes de digerirlo bien si me permites la metáfora. Así que no voy a citar las lecturas más recientes. No sabré seleccionar entre varios. Como a muchos lectores me impresionó *El cuerpo de Cristo* (Astiberri), de Bea Lema por la forma que toma la historia contada, que se adecúa a lo que se está contando a la altura de la niña e hija ayudante de su madre enferma mental.

*El cielo en la cabeza*, de Antonio Altarriba, Sergio García Sánchez y Lola Moral (Norma Editorial), es un relato muy duro. Aquí también es primordial la forma -color, composición, estilo, guion- con que se está contando una de las numerosas tragedias de los refugiados, obligados a huir sin fin ante un sistema necolonialista creado por un capitalismo salvaje.

En otro contexto, me dio mucho gusto *Arrabal* de Laura Pérez Vernetti (Luces de Gálibo), por el modo de entretejer obra teatral, poesía, ethos del autor. Aprendí mucho.

*Moderna Secreta* (Marmotilla) de Marika Vila, como relato inacabado concebido en los años ochenta y completado por la autora. Me entusiasmó porque la ficción y

reinterpretación de los mitos dice tanto de su arte como de su pensamiento feminista.

Y un largo etcétera…

# CuCoCrítica

# Multimodalidad e intermedialidad: mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana.

## Jorge Catalá, Benoît Mitaine, Lisa Maya Quaianni Manuzzato y José Manuel Trabado (eds.)

Grafikalismos, Universidad de León, 2022

D.O.I. 10.37536/cuco.2025.24.3052

Si entendemos la intermedialidad y la multimodalidad como procesos de trasvases y combinaciones de unos medios en otros, el cómic, gracias a su hibridez, es capaz de condensar diversos códigos semióticos, así como elementos procedentes de otros medios, sin dejar de ser cómic. Por ello, cada vez son más comunes los diálogos desde la narrativa gráfica con otras disciplinas, como el arte, el cine, la música o la tecnología digital; de ahí el interés desde la investigación por ahondar en las relaciones interdisciplinares que realizan confluencias entre diferente medios y lenguajes.

El presente volumen supone un compendio de estudios sobre procesos intermediales relacionados con el cómic ibérico y latinoamericano. La colección Grafikalismos, del servicio de publicaciones de la Universidad de León, dirigida por José Manuel Trabado, se ocupa de la importante tarea de estudiar distintos enfoques académicos sobre narrativa gráfica. Cuenta con un catálogo cada vez más fecundo para los estudios de cómic, desde una perspectiva renovadora con un gran cuidado en la edición y el diseño. Este volumen, titulado *Multimodalidad e intermedialidad. Mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana,* coeditado por el propio Trabado, junto a Benoît Mitaine, Jorge Catalá y Lisa Maya Quaianni Manuzzato, se divide en once estudios muy heterogéneos y una breve historieta del dibujante Zer, que sirve para visualizar precisamente el último análisis del volumen.

En el primer capítulo, «Escuchar un dibujo y caminar la viñeta. La intermedialidad en el cómic», Jorge Catalá destaca las relaciones culturales y semióticas del noveno arte y define la multimodalidad como el «empleo de modalidades, que son recursos semióticos desarrollados socialmente y determinados en función de culturas específicas para la creación de significado» (p. 14). Catalá se propone analizar el cómic en sus relaciones intermediales atendiendo al espacio y el sonido y cómo estos elementos se reflejan y adaptan al cómic. Para ello, aborda propuestas expansivas hacia otros entornos, como es el caso del proceso transmedial «Nestornauta», que juega con las palabras y asimila ciertas referencias al utilizar la imagen carismática del cómic *El eternauta*, de Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López, con el rostro de Néstor Kirchner en las calles de Buenos Aires. También se hace eco de las innovadoras propuestas que tienen por protagonista a Paco Roca, en la intervención mural junto a Martín Forés en Avilés, o la interacción entre cómic y museo en la exposición «El dibujado», realizada por Paco Roca y comisariada por Álvaro Pons en el IVAM, como ejemplo inmersivo donde el espectador se mueve por espacios ficticios y reales y vive una experiencia multisensorial. Otra de las tensiones que se dan en la narrativa gráfica viene del sonido y su conexión con lo visual, como se ve claramente reflejado en *Regreso al Edén,* de Paco Roca o la serie *R.O.M.* de Carlos Vermut. Por último, Catalá destaca las «sinergias intermediales» entre música y cómic en *Hoy es un buen día para morir* de Colo.

En el segundo estudio, «La intermedialidad y los cómics», Jan Baetens y Domingo Sánchez-Mesa ponen de manifiesto el valor de las relaciones intermediales tanto dentro del cómic, desde su pluralidad, como entre medios diferentes. Se preguntan cuáles son los efectos de las relaciones intermediales desde tres ángulos: igualdad de texto e imagen; remediación (reelaboración de un medio desde dentro) y el tamaño y formato del material. Para ello, abordan las «relaciones de poder» en las novelas dibujadas de Jijé, donde la imagen queda supeditada al valor del texto o en la famosa novela gráfica *Watchmen*, de Moore y Gibbons, como un ejemplo de artefacto intermedial que asume complementos paratextuales (memorias, textos periodísticos, cartas, crónicas y entrevistas) que amplían las dimensiones espaciales y temporales del cómic. Pero Baetens y Sánchez-Mesa van más allá y cuestionan ciertas posturas del medio, que desprecian obras que no constituyen un modelo ideal de cómic (las novelas dibujadas), ya que pueden verse como una de las variantes de las narrativas gráficas que posibiliten nuevas implicaciones espacio-temporales, así como en la interacción entre palabras e imágenes. Asimismo, recalcan la *grammatextualidad*, término acuñado por Jean-Gérard Lapacherie, que reconoce la importancia visual de las letras, la disposición de las palabras o del texto insertado en los bocadillos en obras como *Los prisioneros del sol* (1946-1947) de Hergé. El análisis de Baetens y Sánchez-Mesa resulta sugerente al ampliar el campo de visión del medio frente a posturas reduccionistas y nos invitan a redefinirlo.

En «Viñetas de Carlota, un ángel caído», Diana Castilleja estudia las relaciones entre las historietas mexicanas basadas en la vida de la Princesa Carlota Amalia de Bélgica y las adaptaciones cinematográficas. Para ello, tiene en cuenta aspectos paraliterarios y analiza los cruces intermediales en las portadas de los cómics publicados en los años 50 y 60 en México, así como el medio fílmico-televisivo, gracias sobre todo a las telenovelas *Carlota y*

*Maximiliano* (1965) y *El carruaje* (1972). Estos productos fueron muy populares en México y estaban asociados a la industria de consumo del país, a la vez que contribuyeron a aumentar el mito de dicho personaje histórico en la cultura popular mexicana. Castilleja muestra cómo las adaptaciones televisivas revitalizan la figura de Carlota Amalia de Bélgica al mismo tiempo que retroalimentan las historietas. La autora observa que entre los diversos recursos que se cruzan en uno y otro medio, destacan la tipografía de las palabras de la portada, el uso de planos, así como la postura y el peinado de Carlota. Del mismo modo, señala cruces intermediales entre la fotografía y la historieta en revistas populares como *Mujeres célebres* (1969). Por todo ello, concluye la autora, «la subliteratura nos ofrece un reflejo de la escala de valores de la sociedad a través de la intermediación» (p. 84).

Virginie Giuliana, por su parte, aborda en el siguiente capítulo la interacción entre pintura y cómic partiendo de la experiencia del artista español Javier Montesol, que publicó, con motivo de la exposición *Mariano Fortuny (1838-1874)* en el Museo del Prado en 2017, un cómic titulado *Idilio. Apuntes de Fortuny* con el que rendía homenaje al pintor valenciano. Giuliana establece diversos paralelismos entre ambos artistas que se plasman en el proyecto de Montesol. El diálogo intermedial se produce por medio de la intertextualidad o la recreación de algunos de sus cuadros, donde Montesol reafirma el valor pictórico de Fortuny a la vez que indaga en la «metacreación artística». También se explica cómo se enriquece su discurso al homenajear a otros artistas como Pablo Picasso, Thomas Mann y su novela *La muerte en Venecia* (1912), junto a la adaptación cinematográfica de Luschino Visconti (1971), o los autores *beat* William S. Burroughs y Allen Ginsberg al participar en el «efecto» de la ciudad de Tánger a mediados de los años 60. Finalmente, afirma Giuliana, la propuesta intericónica de Montesol «nos sumerge en los entresijos de la memoria, poblada de recuerdos de un ambiente internacional cosmopolita en Marruecos, frente a la situación española que vivía sus últimos instantes en la dictadura de Franco» (p. 111), todo ello a través de una interacción entre pintura y cómic, aludiendo también a la literatura y la música.

Julio Gracia Lana y Ana Asión Suñer firman «*¿Qué hace una chica como tú en un sitio como este?* El vínculo con el cómic en los inicios de Fernando Colomo», donde, como reza el título, se establecen relaciones intermediales y multimodales entre el noveno arte y el séptimo arte. Colomo, anticipador de la Movida Madrileña en muchos aspectos (ya colaboraba con los jóvenes Pedro Almodóvar, Carmen Maura, Luis Eduardo Aute o Burning, entre otros), se formó en Arquitectura y en la Escuela Oficial de Cine y flirteó con el cómic desde muy joven e, incluso, se planteó dedicarse a la creación tebeística. Gracia y Asión remarcan que el realizador madrileño se vio influenciado por el cómic *Mandrake el mago* de Lee Falk y Phil Davis, desde una perspectiva narrativa, donde «Mandrake atravesaba el espejo y todo era al revés» (p. 122), algo que Colomo quiso trasladar a *¿Qué hace una chica como tú en un sitio como este?* (1978). Llama la atención el momento de gran apertura cultural en la España de la Transición (con el cine de Almodóvar, revistas como *El Víbora* o la Feria Internacional de Arte Contemporáneo de Madrid, ARCO), donde se daban cruces intermediales y multimodales con gran naturalidad. En ese contexto de apertura, Colomo trasladó algunas ideas procedentes de los tebeos que no solo le inspiraron en sus películas, sino que le sirvieron para ampliar su narrativa cinematográfica.

Jakub Jankowski desarrolla en un estudio escrito en portugués, la relación intermedial, siguiendo a lingüistas como Jakobson y, posteriormente, a Gottlieb entre la novela gráfica *Tungstênio* (2015) del autor brasileño Marcello Quintanilha y la adaptación cinematográfica del también brasileño Heitor Dalhia (2018). Jankowski se basa en la categoría del lingüista danés Henrik Gottlieb de la «traducción intersemiótica», así como algunos conceptos sobre cómic del teórico franco-belga Thierry Groensteen, como el principio de «artrología», donde toda viñeta mantiene relaciones significativas con otras a modo de red, y enfrenta ambas obras, además de profundizar en los trasvases que se dan desde el cómic hasta su adaptación cinematográfica y dan como resultado una recontextualización del texto de partida.

El siguiente capítulo, «"Esto (no) ha sido". La influencia y el uso de la fotografía en el cómic en español» firmado por el dibujante y crítico Pepo Pérez, se propone analizar la compleja relación entre cómic y fotografía desde las fotonovelas mexicanas de los años 40 y 50 hasta algunas historietas españolas contemporáneas más innovadoras. La fotografía ha sido utilizada en numerosas ocasiones por artistas de tebeos gracias a su capacidad para denotar «veracidad», lo que ha motivado múltiples usos estéticos y narrativos. La fotografía le sirvió el autor mexicano Rius, uno de los pioneros del ensayo gráfico de no ficción, como base para desarrollar su serie *Los agachados* en los años 60, al mezclar *fotocollage* y dibujo. Asimismo, en España se han ido sucediendo propuestas heterogéneas desde su uso en el tratamiento del humor en *La ametralladora* (1937-1939) y *La Codorniz* (1948-1977), gracias a Miguel Mihura. Posteriormente, la capacidad testimonial de la fotografía se ha empleado como recurso para la mezcla de documental, ficción y biografía donde se juega con la veracidad de los hechos y se cuestiona la realidad, pero también con la intención de ampliar las posibilidades de las técnicas de dibujo. En la evolución de este tratamiento intermedial, Pérez se detiene en autores contemporáneos como Miguel Gallardo, Juanjo Sáez, Paco Roca, Marcos Prior, Ana Penyas o Rayco Pulido.

Miguel Ángel Pérez-Gómez aborda la expansión diegética de un clásico de la literatura infantil y juvenil catalana, *Les aventures extraordinaries d'en Massagran*, de Josep María Folch i Torres y Joan Junceda, que apareció por primera vez en 1910 y ha mantenido hasta la actualidad una larga lista de adaptaciones al cómic. Esta «travesía transmedial» incluye, además del cómic, el teatro, la novela radiada, la televisión o colecciones de cromos, lo que supone uno de los primeros casos de transmedialidad en Cataluña. Pérez-Gómez establece una relación canónica entre las ilustraciones de Junceda y las posteriores de Josep Maria Madorell, quien, a pesar de ser un claro deudor de la línea clara, intenta mantener ciertas marcas del ilustrador primigenio. Así, la expansión diegética se produce gracias a la construcción de un universo que amplía la propuesta original de Folch i Torres y Junceda, desde las primeras adaptaciones, hasta la construcción de personajes o el denominado *World-Building*.

Camille Pouzol escribe el capítulo «*Black is Beltza:* del cómic a la animación, una obra transmediática total», basado en el proyecto del artista Fermín Muguruza, importante músico de la escena vasca en los años 80 y 90 (al frente de Kortatu y Negu Gorriak), quien últimamente se ha dedicado a otras disciplinas como el cómic y el cine. Muguruza publicó en 2014 junto a Harkaitz Cano y Jorge Alderete el cómic *Black is Beltza,* una historieta que

también es un destacado proyecto multimedia, ya que posteriormente fue adaptado al cine en 2018. Años después, apareció la continuación, *Black is Beltza II: Ainhoa* simultáneamente en cine y cómic. Muguruza (y el resto de colaboradores) propone una historia transmediática con numerosas referencias históricas y culturales, que remarca su activismo político para traer al presente un pasado convulso y lleno de historias que buscan ser contadas.

Lisa Maya Quaianni Manuzzato dedica el estudio «Marcos Prior o de la escritura de artefactos intermediales secuenciales. Aproximación a *Fagocitosis, Gran Hotel Abismo* y *La noche polar*» al autor español Marcos Prior y algunos de sus innovadores libros, que combinan diferentes recursos audiovisuales en sus cómics, como redes sociales, Youtube o presentaciones de Power Point. Esta apropiación de elementos procedentes de otros medios en el espacio del cómic afecta tanto al diseño como a la propia narrativa. Asimismo, Prior hace un uso de la intertextualidad y la parodia, con referencias a diversos personajes y productos populares, como un claro enfoque intermedial que exige la participación activa del lector y genera una «multiexperiencia». Quaianni Manuzzato subraya que pese al grado de experimentación de los «artefactos intermediales secuenciales» de Prior, sus obras no dejan de ser cómics.

Finalmente, José Manuel Trabado, autor y editor de libros importantes como *La novela gráfica: Poéticas y modelos narrativos* (2013) o *Encrucijadas gráfico-narrativas. Novela gráfica y álbum ilustrado* (2020), se encarga del último capítulo, «La música hecha imagen: desarrollos infográficos en la obra de Zer», donde establece un estudio a propósito de distintas adaptaciones que el dibujante Zer lleva a la narrativa gráfica (la película *La soga* de Alfred Hitchcock, las canciones «C.R.E.E.P.» de The Fall y «Desde una estrella enana» de Antonio Arias, músico de Lagartija Nick (que, a su vez, nace musicando un poema de Natalia Carbajosa), dando como resultado una reveladora transfusión de códigos lingüísticos, donde se cuestionan las convenciones del cómic al incorporar códigos propios de la infografía. De hecho, como sostiene Trabado, Zer cruza obras de medios diferentes con la idea de «experimentar los límites del lenguaje adaptador» (p. 275), sin perder la referencia de las obras de origen. El artista español superpone lenguajes y elementos procedentes de otros medios y los condensa en «un espacio especialmente reducido», dando como resultado un espacio donde se diluye la lectura lineal y se abre a nuevas formas de leer, de manera similar a la poética infográfica. Por último, se visualizan las analogías entre Zer y el artista del siglo XVII Robert Fludd, quien llegó a condensar distintas imágenes y diagramas en sus obras y es considerado uno de los precursores de las infografías. Ya al final, bajo el título de «Apéndice», aparece precisamente un poema de Natalia Carbajosa y la adaptación gráfica realizada por Zer donde se visualiza el análisis sostenido por Trabado.

*Multimodalidad e intermedialidad. Mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana* supone una importante muestra de estudios acerca de cómo afectan las relaciones intermediales y multimodales a la narrativa gráfica, pero también remarca la especificidad del cómic. Si consideramos, tal y como señalan Baetens y Sánchez-Mesa, que no existen los medios puros, el cómic es uno de los medios que mejor se adecúa a esta idea, gracias a su capacidad aglutinadora. En la actualidad, las tensiones que se dan entre medios

y los intercambios de lenguajes son cada vez más fecundos y este volumen recoge estudios de obras mestizas, que presentan un gran interés interdisciplinar.

Debido a la heterogeneidad de sus capítulos, así como a la cantidad de obras y autores tratados, el libro interesará a investigadores y a lectores que quieran profundizar en el lenguaje del cómic o que pretendan acercarse a las relaciones intermediales y multimodales. Todos los capítulos sin excepción presentan varias líneas temáticas y muchas quedan abiertas para seguir profundizando sobre ellas.

Carlos Huerga

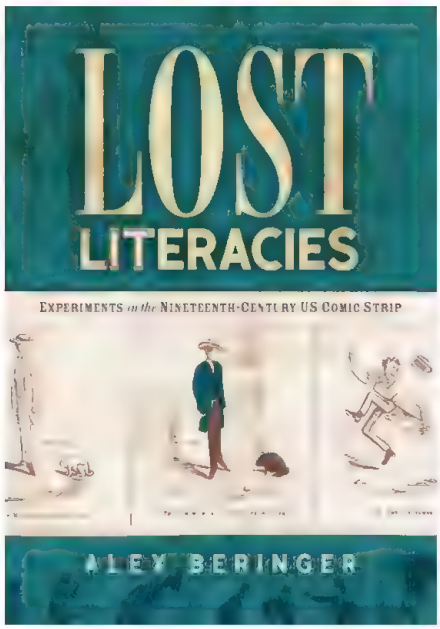
*Carlos Huerga es doctor en Filología Hispánica por la Universidad Autónoma de Madrid y licenciado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada* y *en Filología Hispánica por la Universidad Complutense. Es profesor titular del Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura en el Centro Universitario de Educación Escuni (adscrito a la UPSA). Ha publicado libros de poesía, novela y ensayo. Sus líneas de investigación se centran en literatura contemporánea, didáctica de la literatura y narrativas multimodales.*

# Lost Literacies: Experiments in the Nineteenth-Century US Comic Strip

## Alex Beringer

The Ohio State University Press, 2024

DOI: 10.37536/cuco.2025.24.3059




El estudio de Alex Beringer, *Lost Literacies*, recupera una de las tantas historias del cómic que falta de los actuales *comics histories* que tienden a simplificar la historia indicando precursores añadiendo el prefijo «proto» ante la palabra «cómic», como si todo formara parte de una misma historia lineal cuya conclusión no podía tener otro resultado que la aparición del cómic (p. 7). Al contrario de la visión teleológica, sugiere Beringer, en realidad en el siglo XIX ha habido una serie de bifurcaciones y pasados fundamentales que se perdieron, las *Lost Literacies* del título. Cada capítulo de su estudio sitúa una «literacy» (un alfabetismo, podríamos decir) del cómic del siglo XIX en el contexto de la cultura impresa, el arte y la historia literaria estadounidense e internacional. Una de las varias causas de la pérdida de estos alfabetismos (a saber: las multiviñetas secuenciales, el estudio de personajes, el cómic teatral y el cómic de viaje), según Beringer, es que la gente que hasta ahora ha estudiado el humor gráfico estadounidense del siglo XIX no es catedrático ni historiador de arte, sino coleccionista y entusiasta (como los lamentablemente recientemente fallecidos Robert Beerbohm o John Adcock).

El libro de Beringer se inscribe en la tradición de historiadores como Thierry Smolderen. Se radica en la historia del arte secuencial suizo y francés del siglo XIX para demostrar cuánto influyeron ambos a los artistas estadounidenses de finales de la década de 1840 y comienzos de la de 1850. Dicho de otra manera, hay una «robusta cultura de tiras de prensa formadas por varias viñetas antes de la aparición de las páginas dominicales en los periódicos» (p. 7) que contradice la ya obsoleta historia de cómic estadounidense que declaraba iniciarse con *The Yellow Kid*. Había una «primera ola de tiras de cómic estadounidenses» (p. 6) que era ecléctica, experimental e innovadora: «A algunas les faltaba la trama; otras meramente consistían en una serie de chistes; incluso otras visualizaban el paso del tiempo y la progresión

de manera espacial en modos desconocidos para el lector contemporáneo» (p. 6). Y, siempre según Beringer, el público al que se dirigía ese material estaba dispuesto a recibir esas novedades y esa diversidad.

Beringer empieza su historia demostrando cómo las revistas estadounidenses de la década de 1850 -siendo la primera la de *Yankee Notions* de Thomas W. Strongen 1852- se inspiraron en revistas francesas como *Le Charivari* y *L'Illustration*. Aunque la caricatura y el cómic no tenía que sufrir la misma censura en EE.UU. que en Francia[1], el humor ligero y las imágenes vivaces de los suizos y franceses fue un buen cambio respecto al humor tajante y político de las narraciones gráficas británicas (en *Punch*). Adaptaciones estadounidenses como *The Adventures of Jeramiah Oldpot*, tomaban el formato de *Les Amours de Monsieur Vieux-Bois* de Rodolphe Töpffer y *Aventures Anciennes et Nouvelles d'un Chasseur Connu* de Cham para contar la vida cotidiana del *self-mademan* (p. 14) que atraviesa el continente, conoce a inventores, y se encuentra con estereotipos raciales. Nueva York fue el hogar ideal de esa prensa espectacular basada en imágenes impresas baratas[2]. El bajo precio de publicaciones como *Yankee Notions* se debía a la emergencia del electrotipo[3] a finales de la década de 1840 (p. 19). De este modo se podían producir miles de impresiones de alta calidad con mayor detalle y a menor coste (una centésima parte del precio) que con el método anterior del estereotipo (p. 20).

En el primer capítulo sobre el retrato de personajes en varias viñetas (*multipanel character comic*), Beringer opone la tradición caricaturesca y simbólica de las viñetas únicas a la animación y el movimiento causados por la secuencia narrativa, en un momento histórico descrito por Tom Gunning como una revolución que creó un vínculo entre la lectura y los dibujos animados. Beringer enfatiza que la mirada del lector fue educada para apreciar el espectáculo dinámico de la narración gráfica y para encontrar relaciones entre imagen y texto. Para la experimentación con el medio cómic, era sumamente importante el formato de revista humorística y no tanto el del álbum töpfferiano. Las revistas -y lo han afirmado estudiosos de revistas tan prestigiosos como Margaret Beetham[4]- estaban abiertas al cambio, en el sentido de que tanto artistas como lectores tenían que aceptar cierta flexibilidad a la hora de crear y de leer narraciones gráficas en formatos que se adaptaban al espacio que le quedaba al editor (pp. 52-53). Además, el carácter efímero de las revistas, impulsaba al artista a crear más cómics en menos tiempo y se podía arriesgar más (pp. 52-53). La consecuencia fue que

[1] En EE.UU. había libertad editorial desde 1850, mientras que las revistas francesas en los 1830 y 1840 evitaron la política en sus narraciones secuenciales, después del encarcelamiento de Honoré Daumier y Charles Phillipon por sus caricaturas del rey Louis-Philippe. Berlinger, Alex. *Op. cit.*, pp. 9-17.

[2] *Ibíd.*, pp. 16-17.

[3] «El electrotipo se obtenía recubriendo un molde con plomo negro y aplicando capas uniformes de cobre a la superficie mediante un baño de plomo». Berlinger, Alex. *Op. cit.*, p. 19.

[4] Beetham, Margaret. «Open and Closed: The Periodical as a Publishing Genre», en *Victorian Periodicals Review*, n.º 3 (1989), pp. 96-100.

el cómic en varias viñetas (como el cine de los Lumière o Méliès estudiado por Gunning) era pura «atracción visual», ofreciendo al lector nuevas experiencias visuales y verbales.

En el segundo capítulo, titulado «Every day Adventures», Beringer discute algunas obras de «humor costumbrista basadas en la observación detallada de las rarezas y los despropósitos del día a día de la gente del siglo XIX» (p. 74). Dos de los artistas más productivos en el campo de los «bocetos», fueron Frank Bellew y John Maclenan, siendo la obra del primero más alegre que la del segundo. Bellew, Maclenan y sus contemporáneos se presentaban como reporteros de la vida y, así, ayudaban a otorgar a las revistas de humor una especie de valor periodístico a la hora de representar de manera divertida la vida estadounidense (p. 77). Había continuidad no en forma de un personaje específico y mediatizado como Yellow Kid o Happy Hooligan, sino gracias a la repetición de estereotipos de personajes anónimos y típicos (p. 79). De gran interés es la parte de este capítulo en la que Beringer demuestra: por un lado, cómo Bellew anticipa los *Sunday Funnies* y los dibujos animados realizados cincuenta años más tarde; el universo de la pesadilla de Winsor McCay (pp. 94-95), de los *funny animals* y de los niños traviesos (pp. 96-97); y, por otro lado, cómo la obra de John McLenan, que ironiza sobre las dificultades de ascender en la escala social, precede las figuras *zany*, desesperadas pero lúdicas, enfrentando el trabajo y el sistema capitalista que Sianne Ngai[5] identifica en la estética del siglo XX (p. 107).

El tercer capítulo, «Drawn from the Stage», conecta «un importante subconjunto de cómics» de mediados del siglo XIX al lenguaje visual y los temas del teatro para representar «escenas» y «tableaux», inventando personajes teatrales y organizando la narración como si fuera diálogo teatral[6]. La palabra diálogo es fundamental: se diferenciaban estos cómics de la voz extradiegética de Töpffer (p. 124), al estructurarse en torno a intercambios ingeniosos entre personajes y a chistes rápidos que los editores podían insertar en cualquier lugar vacío de sus revistas. Una razón importante para este intercambio fructífero fue la gran concentración de editoriales y teatros en los centros de ciudades grandes como Nueva York y el hecho de que los editores de revistas humorísticas también escribían o producían para el teatro (p. 117). Beringer contextualiza la obra de Maclenan en las estampas y pinturas de entretenimiento público de William Hogarth (pp. 114-115), demostrando que lo que contaba no solo eran los espectáculos sino también los espectadores, que contribuían literalmente al teatro *varieté* interrumpiendo a los actores (p. 126). Al discutir el cómic teatral, Beringer traza una línea desde Hogarth a los tropos en la sátira gráfica de Thomas Rowlandson, William Cruickshank, Rodolphe Töpffer, Gustave Doré y J. J. Grandville. Sus referencias van más allá del contexto anglófono, suizo y francés: no solo se refiere a la primera portada de la revista *Punch*, que ilustra a una masa observando un espectáculo de

[5] *Zany* es una de las tres categorías estéticas que Sianne Ngai describe en Ngai, Sianne. *Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting*. Cambridge, Harvard University Press, 2015.

[6] *Ibíd.*, pp. 113-114. Para saber más del cómic como espectáculo teatral también se puede leer el capítulo 7, «From the Label to the Balloon: The Creation of an Audiovisual Stage on Paper», en Smolderen, Thierry. *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*. Jackson, University Press of Mississippi, 2014, pp. 137-147.

*Punch and Judy*, sino que demuestra que la representación de escenas teatrales era común en los grabados en madera japoneses (los *Ukiyo-e*). Además, extiende su mirada diacrónica al cómic del siglo xx indicando lo que unía a Outcault, Dirks y Herriman con el *vaudeville*: los *gags* repetitivos, los *black face minstrels*, el burlesco, la improvisación verbal y el humor étnico que podía entusiasmar, según Jean Lee Cole, al nuevo lectorado inmigrante (p. 116). La parte más reveladora del capítulo es la que discute el tipo de «social comedy comics», centrada en la dinámica dentro de y entre familias acomodadas con una visión sentimental de la vida doméstica de la clase media y alta blanca, con la que algunas revistas trataban de apelar a un lectorado femenino (pp. 140-141). El hecho de que editores como Mary Levinson de la revista *Nick Nax* recurrieran a la moda, a la decoración y a la representación de la vida sentimental (y erótica) es un dato histórico menos conocido que la recurrencia a Jim Crow[7] en el cómic que merece atención. Esta historia puede enriquecer los estudios de revistas para mujeres del siglo xx.

El cuarto capítulo, «Impressions of Places», se dedica a esas tiras que aparecieron desde finales de la década de 1840 y que mostraban el autodescubrimiento gracias al turismo, satirizaban y simulaban simultáneamente la experiencia física y psicológica del viaje o animaban fantasías imperialistas de dominio sobre regiones exóticas (pp. 152-153), focalizándose en un solo personaje. Muestra la línea de descendencia del álbum picaresco töpfferiano y nombra como ejemplo principal a Augustus Hoppin, quien entre 1850 y 1870 desarrolló un tipo de cómic, en periódicos y cuadernos de viaje, que se perdió después y, por lo tanto, representa uno de los «alfabetismos perdidos» recuperados por Beringer (p. 155). Hoppin ofrecía a los lectores del siglo xix un acceso vicario a las experiencias de turistas de clase media (p. 172) y una mirada crítica sobre lo que significa viajar y descubrir otras culturas. Beringer relaciona la obra de Hoppin directamente con las aventuras y los viajes de *Tintín*, sin indicar los ejemplos de diarios de viajes y grandes giras por los Estados Unidos de principios del siglo xx en los cómics dominicales, como lo hace Christina Meyer[8]. Además, para vincular de manera convincente el trabajo de Hoppin y Hergé, tal argumento merecería más de un párrafo al final del último capítulo. Aun así, Beringer indica que los relatos de viajes autobiográficos actuales, los cuadernos de bocetos y el periodismo gráfico (de autores como Craig Thompson o Joe Sacco) tienen precedentes que se han perdido. Al descubrir estos vínculos diacrónicos, Beringer ofrece una adición a la tesis de Benoît Crucifix sobre cómo las novelas gráficas contemporáneas «beben de los archivos»[9].

[7] Jim Crow fue un personaje racista creado por el actor blanco Thomas D. Rice en los años 1820, interpretado en *black face* para ridiculizar a los afroamericanos. Su nombre se volvió sinónimo de las leyes de segregación racial en EE. UU. que existieron hasta mediados del siglo xx.

[8] Christina Meyer analiza la importancia del viaje para el personaje y la viralidad del Yellow Kid en el capítulo cuatro «Spawning Continuation? Dynamics of Repetition and Variation, Once More», en Meyer, Christina. *Producing Mass Entertainment: The Serial Life of the Yellow Kid.* Columbus, The Ohio State University Press, 2019.

[9] Crucifix, Benoît. *Drawing from the Archives: Comics Memory in the Contemporary Graphic Novel.* Cambridge, Cambridge University Press, 2023.

Merece la pena leer el libro de Beringer para informarse sobre la historia del cómic estadounidense del siglo XIX en relación con una panoplia de medios. Beringer inscribe su historia en los estudios del cine y de los juguetes ópticos del siglo XIX (de Gunning, de Carter), relacionando el cómic con el «retrato de personajes» en las obras literarias de Washington Irving (p. 74) o de Herman Melville (p. 84). En otras ocasiones vincula el cómic y su experimento de representación visual con concepto de proximidad en obras de pintura de Courbet, Manet y Seurat de los años 1850 a 1880 (p. 71), a la herencia europea de la representación caricaturesca de la vida urbana en la obra del italiano Annibale Carracci en el siglo XVI, a la prosa de Balzac y Dickens (p. 77) o al panorama y a la narrativa de viaje de Mark Twain (pp. 154-168). Por lo tanto, es una obra imprescindible para cualquier persona que quiera enriquecer su conocimiento de cómic del siglo XIX de manera trasnacional y diacrónica.

Eva Van de Wiele

*Eva Van de Wiele enseña Historia del Cómic en la LUCA School of Arts de Bruselas y Cómic y Novela Gráfica en la Universidad de Gante. Como investigadora postdoctoral de la FWO en las Universidades de Gante y Amberes, estudia las revistas europeas dedicadas a Mickey Mouse entre los 1930 y los 1960. Es coeditora del volumen* Sugar, Spice, and the Not So Nice. Comics Picturing Girlhood *(Leuven University Press 2023). Forma parte del consejo editorial de la revista* Comicalités.

# El canon franco-belga del cómic Una historia de la historieta europea

Jordi Canyissà

ACyT ediciones, 2024

D.O.I.: 10.37536/cuco.2025.24.3020

La modernidad de la historieta equivale a la realización de su propia especificidad. Esta es una de las tesis que subyacen en *El canon franco-belga del cómic*, el nuevo libro teórico de Jordi Canyissà, publicado en diciembre de 2024 por ACyT Ediciones. Otra de las tesis asumidas por Canyissà en su libro es la aceptación de que el cómic nació ya moderno —precisamente en idioma francés— con los álbumes de Töpffer; sin embargo, el desarrollo de este medio se vio interrumpido en el viejo continente a favor, a finales del siglo XIX, del cómic estadounidense. La historieta francófona habría tenido, entonces, que inventarse a sí misma y prosperar a través de un prodigioso despliegue que, nacido en un intercambio entre Bélgica y Francia, llega hasta nuestros días. En este contexto, la importancia para el cómic europeo del «amigo americano», tanto en su versión historietística como cinematográfica, es otra de las tesis que sustentan lo expuesto en *El canon franco-belga del cómic*.

El logro de Jordi Canyissà consiste en haber convertido el «aire de familia» característico de *la bande dessinée* en un tratado que introduce un hilo sin solución de continuidad en dicha corriente, «un itinerario subjetivo por uno de los muchos caminos que recorren la historia del cómic»[1]. Lo que presenta Canyissà no es, por tanto, más que *una historia*, si bien esta está cargada de explicaciones gráficas, estilísticas y formales que justifican su empeño. Por nuestra parte, la conclusión a la que llegamos, tras la lectura de esta *historia de la historieta europea*, es, por un lado, que tal vez la superación de las constricciones, de las trabas, es el hilo conductor del entorno franco-belga del cómic. Por otro lado, queda por resolver si el

[1] Canyissà, Jordi. *El canon franco-belga del cómic*. Sevilla, ACyT, 2024, p. 18.

canon que fructificó este tipo de cómic hasta la década de los 60 avanzada, es a su vez una traba que la historieta adulta tiene que sobrepasar.

Antonio Altarriba comienza el prólogo de este libro así: «El árbol genealógico del cómic es extraordinariamente frondoso». Dejando el contenido de este interesante prólogo para otra ocasión, destacamos ahora el término «genealogía» para describir el trabajo de Canyissà. El método genealógico seguido por el autor no es una mera cronología o una sucesión de nombres y fechas, que también, sino que es sobre todo una explicación del sentido y el significado de esa sucesión. Así lo afirma el propio Altarriba en el último tramo de su intervención, a la vez que califica la labor de Canyissà como «el descubrimiento de un linaje». La genealogía es inseparable de la historia, desde luego; sin embargo, va más allá: «El canon de la historieta franco-belga es una historia de la historia del cómic»[2].

## El canon franco-belga

Lo más problemático de este libro, tal y como reconoce Canyissà en la introducción, es el concepto de canon. Queda descartada de antemano la acepción de canon como mera lista de nombres y de obras, por más que el lector se la pueda ir formando a lo largo de su lectura del libro. La impronta bloomiana (de Harold Bloom) que parece inspirar el trabajo de Canyissà considera canónica la obra que deja huella en otros, de manera que el canon *per se* es algo que se va configurando cronológicamente mediante las creaciones de diferentes autores (historietistas en nuestro caso). Aun así, una vez constituido, entender el canon a manera de regla o medida de corrección puede ser excesivo, o más bien, agobiante, cuando se entiende que quien quiera saltarse esa norma, o simplemente pase de ella, está indirectamente aceptando el predominio del canon. La propuesta de Canyissà considera que hay algo más que un aire de familia en el cómic franco-belga, él encuentra un hilo que une a Hergé con Franquin y Jijé, luego con Tardi para llegar a David B, pasando por tantísimos otros[3]. Y a ensanchar y explicar ese hilo se dedica en su libro el autor, siempre siguiendo un orden cronológico.

A la hora de clarificar ese hilo que atraviesa la historieta franco-belga, el autor propone seis claves: 1) el álbum; 2) cierta tipología de personajes (el héroe, animales, los niños, la pareja protagonista), unida a cierta tipología de guiones (las aventuras); 3) la serie y el folletín; 4) el eje que oscila entre el humor y la aventura; 5) el conservadurismo, y 6) el ideal de claridad y legibilidad, asegurado mediante tres mecanismos: «una escala de planos relativamente constante en las viñetas, una estructura de página regular y un uso del color (cuando lo haya) que refuerce esa claridad»[4]. En mi opinión, estas seis claves caracterizan el canon clásico de la historieta belga y sus escuelas (la de Bruselas, la de Marcinelle). Calificar la renovación

[2] *Ibíd.*, p. 21.

[3] *Ibíd.*, p. 18.

[4] *Ibíd.*, p. 35.

que supuso la historieta parisina a partir de «la revolución *Pilote*» (1968) como un anticanon que no hace sino reforzar la pervivencia del canon, según afirma el autor, me parece un exceso, por no decir asfixiante. Sin embargo, sigue habiendo un aire de familia que une al cómic franco-belga, más allá de la lengua francesa común o del hecho de que los Tardi y compañía, o los dibujantes de *L'Association*, disfrutaran en su infancia leyendo los álbumes y revistas de las publicaciones procedentes de Bélgica. Mi hipótesis, ya lo he dicho arriba, es que el elemento de unión en esta familia de cómic tal vez lo proporcione la superación de las constricciones formales. Y está por resolver, en definitiva, si el canon franco-belga es o no una traba o constricción que los historietistas francófonos deben, si quieren, vencer o rebasar.

Veamos a continuación el orden cronológico que propone Canyissà en su libro. Sus análisis abarcan desde 1835 hasta 1996, ambas fechas suficientemente fundamentadas por el autor.

## Los antecedentes del canon (1835-1934)

En el capítulo primero, Canyissà expone la tesis de la modernidad —en la historieta europea— de las «historias en estampas» de Töpffer, no seguida por sus sucesores e interrumpida entre 1855 y 1905. Dicha modernidad alumbró, en cambio, la historieta de EE. UU., bajo el patrocinio de los magnates de la prensa (Pulitzer y Hearst), tal y como muestra el trabajo de McCay (y de Herriman, añadimos). No obstante, pese a la regresión en el lenguaje de la historieta, la producción de narraciones que usaban imágenes continuó vigente en Europa, aunque con una concepción de lo visual más ilustrativa que narrativa. Así se demuestra en las producciones de la *estampería popular*, cuya aportación principal fue la compartimentación de la página (*gaufrier*), precedente de las revistas ilustradas (*illustrés*), en las que el protagonismo de la narración recaía en el texto, siempre al pie de las imágenes y no en bocadillos o globos. Es a partir de 1905 cuando el cómic francófono tiene, como dice Canyissà, «una segunda oportunidad»[5], y ahí comienza un recorrido que se inicia con *Bécassine*, de Pinchon, y continúa con *Les Pieds Nickelés*, de Forton, más los dos precedentes de la línea clara de Hergé, esto es, las narrativas dibujadas de Rabier y de Saint-Ogan.

## Hergé y la formación del canon (1922-1945)

«*Tintín* es el inicio del canon»[6], afirma Canyissà. Previamente, ha matizado el autor: «La modernidad se instala en la *bande dessinée* cuando mimetiza el modelo estadounidense»[7].

[5] *Ibíd.*, p. 48.

[6] *Ibíd.*, p. 91.

[7] *Ibíd.*, p. 78.

Con los antecedentes señalados, y en particular Saint-Ogan, Hergé culmina el proceso de modernización de la historieta francobelga al trenzar las constricciones formales consolidadas para el lector europeo con una narrativa adaptada al sentido de la lectura de las imágenes, hasta el punto de que tal narrativa puede superar las limitaciones impuestas por tales constricciones. Las imágenes se involucran en la narración, que avanza incluso en ocasiones en ausencia de texto. Canyissà destaca en su propuesta la influencia del cine —y de una de sus manifestaciones de la época, el cine serial, además del cine de animación ejemplificado por *Gertie the Dinosaur* (1914) de McCay—, en los años de formación de Hergé, y de ahí, indirectamente, la importancia del estudio de las figuras en movimiento para la constitución del canon franco-belga. Si bien las aventuras de Tintín comenzaron en 1929 (*Tintín en el país de los Soviets*), la carrera de Hergé se inició unos años antes. Del recorrido de Hergé en esos años, hasta el perfeccionamiento conseguido en *El Loto Azul* (1934-1935) —quinto álbum de la serie que finalizaría Hergé en 1976 con *Tintín y los Pícaros*—, da buena cuenta Canyissà en la primera parte del segundo capítulo de su libro.

«El cómic norteamericano juega un papel importante en la formación de la historieta franco-belga moderna»[8]. Canyissà cita la importancia de historietistas estadounidenses como McManus, Sidney Smith o Gottfredson como ejemplos para los dibujantes europeos. Pero, en particular, se refiere a la introducción en Francia de la revista *Le Journal de Mickey* y su concepción de una historieta fundamentada en lo visual, con diálogos en los globos y sin textos de apoyo, e instauradora de una cierta senda realista. Este planteamiento sirve a Canyissà para introducir a Jijé (Joseph Gillain), maestro de Franquin —que cultivó el cómic humorístico— y de Giraud —artífice del cómic realista—, quien por su parte practicó ambos tipos de cómic.

Frente a su afirmación de que en la Bélgica de 1936 no se hacían cómics, se hacían *tintines*, el autor refiere la llegada en 1938 de la revista *Spirou*, de la editorial Dupuis, como encarnación de un estilo gráfico alternativo al proporcionado por Hergé. Interesantes consideraciones acerca de los primeros tiempos de esta revista y de sus dibujantes, con la preeminencia de Jijé y su evolución desde el grafismo hergeniano hasta el registro humorístico cargado, son llevadas a cabo aquí.

Los años de la guerra coincidieron con los años oscuros de Hergé y sus colaboraciones durante 1940-1944 en *Le Soir*, periódico en ese momento controlado por los nazis. Hergé publicó ahí una sucesión de tiras de *Tintín* en formato reducido. Pero estos fueron también los años de apogeo y de madurez de la línea clara, expone Canyissà. La parte final de este capítulo 2 está dedicada al análisis formal, estilístico y gráfico de la línea clara, incluida su introducción del color en 1942.

[8] *Ibíd.*, p. 115.

## La edad de oro del canon (1945-1968)

Una de las constricciones o trabas impuestas al canon franco-belga clásico, consolidado durante los años de la Segunda Guerra Mundial, es la que procede de su financiación mediante sellos editoriales puramente católicos. Los valores educativos y morales (escultistas, en el canon tradicional) debían acompañar a los valores de mercado. Curiosamente, esta posición sobre todo belga encontró tras la guerra un aliado inesperado en el Partido Comunista francés, que pese a seguir (con la revista *Vaillant*) «una corriente realista heredera del cómic estadounidense de la edad de oro»[9], se oponía al imperialismo norteamericano y sus valores capitalistas. La alianza se vio reflejada en la ley francesa de 1949, que creaba una excepción cultural para la historieta, a la vez que concebía esta como un producto destinado a la infancia. El proteccionismo introducido por esta ley implicaba restricciones para la importación de cómics extranjeros, que debían ser adaptados a los nuevos requisitos legales, lo que benefició a fin de cuentas a los artistas locales. Canyissà explicita suficientemente los efectos de esta nueva situación para la historieta francesa, pero también analiza con detalle el *momento belga* que esa misma situación propició.

Además de por Hergé, la edad de oro del canon está sembrada por Franquin, Morris (Maurice de Bévère), Peyo, Jacobs, Jacques Martin… agrupados bajo dos escuelas predominantes: la de Marcinelle y la de Bruselas, cada una de ellas con sus características propias. Canyissà dedica espacio en su libro a comentar esta pléyade de artistas y estas escuelas (junto con su comentario sobre «Heroïc Albums»), con especial atención a André Franquin. De hecho, una de las secciones iniciales del capítulo 3 se titula «Franquin y el nacimiento del canon humorístico». Otra de las secciones tiene un título bastante significativo: «El duelo *Tintín* y *Spirou*: el apogeo del canon». En consonancia con las virtudes de su libro, Canyissà despliega en este capítulo un cúmulo no solo de informaciones al respecto, sino de explicaciones gráficas, estilísticas y formales que convierten *El canon franco-belga del cómic* en un auténtico manual.

Es destacable que —tal y como informa Canyissà— Franquin, Morris y Peyo, fuertemente influenciados por Walt Disney y por los cómics norteamericanos, se conocieron en el estudio cinematográfico CBA, dedicado finalmente a la animación. «Cuando la CBA cierra es el momento de buscar una nueva salida profesional y la historieta parece una buena opción»[10]. En esta misma línea informativa, Canyissà destaca el viaje que en 1948 emprendieron a Estados Unidos Jijé, Franquin y Morris, con la intención de emigrar, pero también con el señuelo de encontrar trabajo como animadores en los estudios Disney[11]. Uno de los frutos de este viaje fue que Morris conoció a Goscinny en Nueva York… y el resto es historia. La historia de *Lucky Luke*, pero también la historia del tebeo franco-belga a partir de

[9] *Ibíd.*, p. 161.

[10] *Ibíd.*, p. 173.

[11] Aunque presentada como una obra de ficción, Schwartz y Yann describen en el álbum *Gringos locos* (2012) este viaje a América emprendido por Jijé, Franquin y Morris, con especial referencia a su estancia en México.

1950, cuando Goscinny regresó a París. Así, en la primera de las dos últimas secciones de este capítulo 3, titulada «*Pilote* o la escuela de París», Canyissà, tras detallar el nacimiento en 1959 de *Astérix* (Uderzo, Goscinny) en el número 1 de la revista, se refiere a «la primera revolución *Pilote*», en la que destaca la presencia de *Blueberry* (Jijé, Giraud, Charlier) o *Valerian* (Mézieres, Christin), pero también otros dibujantes como Fred, Gotlib, Cabu… Finalmente, en la sección final de este capítulo, titulada «Mayo del 68, ¿el fin del canon», Canyissà aborda la famosa reunión que el día 21 de ese mes mantuvo Goscinny con buena parte de los dibujantes de *Pilote*, en la que estos le expusieron a su redactor jefe sus reivindicaciones y, con ello, manifestaban su deseo de «matar al padre». Mayo del 68, concluye el autor, supuso el fin de la edad de oro del cómic franco-belga. Pero, como él mismo anuncia al final del capítulo, el canon está bien asentado y ha sabido renovarse, transformarse y adaptarse para llegar al presente.

## La pervivencia del canon (1968-1996)

En el capítulo 4 del libro, Canyissà apuesta por defender su tesis más arriesgada: la pervivencia del canon una vez que el cómic ha dejado de ser un medio predominantemente infantil o para adolescentes. Utiliza el autor con ese fin lo que denomina «Cuatro propuestas estéticas para una nueva era», que son 1) la corriente de la contradicción; 2) la estética de la citación; 3) la asimilación, y 4) la estética de la imitación. Estas cuatro categorías, reflejadas de un modo u otro en las obras de este periodo, «confirman, cada una a su manera, la pervivencia del canon»[12].

La revista *Pilote* fue, continúa Canyissà, el núcleo de la transformación de la *bande dessinée* post-sesenta y ocho. Pero si la «primera revolución» de *Pilote* fue tranquila, la «segunda revolución» fue brutal y afectó «al tono, al estilo y a la temática de esta publicación»[13]. Moebius (despojado de la corriente realista representada por Giraud —que remite a Jijé—), Mandryka, Druillet o Bretécher fueron artífices de esta revolución. La colaboración de Christin con Tardi, y luego con Enki Bilal, por su parte, trajo consigo la política-ficción o el relato de anticipación política. La aplicación del color directo por parte de Bilal, superando la fase del entintado, consumó formalmente la renovación.

Son tantos los nombres propios que aparecen en esta etapa, que bien podríamos hablar aquí de una «explosión» de la *bande dessinée* francófona, más que de una «implosión» del canon. La ruptura con *Pilote* se manifestó a través de las revistas de los 1970, en contradicción con el canon clásico. *Hara-Kiri* —con Fred, Cabu, Reiser o Wolinsky— pasó de ser mensual a semanal. Revistas como *L'Écho des Savanes*, *Fluide Glacial* o *Métal Hurlant* irrumpieron con una fuerza gráfica y temática tal que supusieron una verdadera conmoción por su novedad. Títulos de historieta (de Bilal, Druillet, Chaland o Montellier), la colaboración de Moe-

[12] Canyissà, J. *Op. cit.*, *p.* 290.

[13] *Ibid.*, p. 291.

bius con Jodorosky (*El Incal*), el propio Moebius en solitario, la presencia de Hermann, la extrañeza que supuso Franquin con su álbum *Ideas negras*, etc., ejemplifican el esfuerzo de la historieta por liberarse de las ataduras del canon. Hay que sumar a todo esto la creación en 1978 de la revista *(À Suivre)* y con ella «la irrupción de la literatura en el cómic»[14]. Hugo Pratt, Jaques Tardi, Forest, F'Murr, Ted Benoit, Comès, Milo Manara, Muñoz y Sampayo, Peeters y Schuiten… son algunos de los nombres asociados a esta revista. Todos ellos, en la interpretación de Canyissà, asimilaron el canon y lo supieron hacer evolucionar.

Lo cierto es que Canyissà da cumplida cuenta de la producción historietística del momento. Expone así la «nueva línea clara» representada por el *estilo átomo* de Swarte o Meuler, y la estética de la citación de Benoit o Chaland. O el «nuevo cómic histórico» de Yann-Yslaire, Bourgeon, Hermann, Gothias-Juillard. O el «nuevo humor», no infantil, de la década de 1980: Gossens, Binet. Igualmente, Canyissà se refiere a «los nuevos tiempos en *Spirou*», o a «los nietos de Franquin», todo ello en la línea de una renovación del canon. El autor culmina su recorrido con L'Association, creada en 1990 —heredera en cierto modo de Futuropolis y su revolución de la historieta independiente— y la demostración de que, en palabras propias, «una historieta alternativa es posible»[15]. Esta presentación va acompañada de unas reflexiones acerca de la autoedición en relación con la nueva historieta, y acerca de la libertad creativa en relación con la vanguardia y su plasmación en L'Association. Finalmente, Canyissà cierra su exposición en 1996 mediante el comentario de dos títulos aparecidos ese año y que suponen, según el autor, «el fin de una época». Se trata de *El caso de Francis Blake*, con guion de Van Hamme y dibujos de Benoit, citado como ejemplo de la estética de la citación, y *Epiléptico / La ascensión del Gran Mal*, de David B., con la reivindicación del valor narrativo de las imágenes, citado como un ejemplo de asimilación. Es sintomático el título del último epígrafe del libro: «¿Fin?».

## Conclusión

La referencia al Oubapo (*Ouvroir de bande dessinée Potentielle*) que realiza Canyissà hacia el final de su libro, con las famosas *contraintes* características de este movimiento[16], nos permiten concluir esta reseña con la misma hipótesis doble con que la comenzamos: 1) ¿Son las constricciones o trabas formales lo que proporciona ese «aire de familia» característico de la historieta francófona?; y 2) ¿Es el canon franco-belga del cómic una de esas trabas que la historieta adulta debe superar?

[14] Mougin, Jean Paul. «Editorial», en *(A Suivrè)*, n.º 1 (1978), p.1.

[15] Canyissà, J. *Op. cit.*, pp. 354-361.

[16] En 1987 L'Association imprimió el número 1 de *OuPus*, la revista del Oubapo, en cuyas páginas 13-59 Thierry Groensteen proporciona una primera lista de restricciones o *Un premier bouquet de contraintes*.

*Jesús Gisbert Sampedro es doctor en Filosofía y ha ejercido como profesor de esa materia durante años. Su interés por el cómic se manifiesta a través de su colaboración en la revista* Tebeosfera *o en algún otro medio ocasional. Mantiene activo desde hace unos años un blog,* Salud y Tebeos, *presente en dos sitios*: «Mientras tanto, continuará» y «Entre tanto tebeo».

*CuCo, Cuadernos de cómics* se halla recogida en los siguientes sistemas de evaluación, plataformas y bases de datos:

Revista publicada por la Editorial Universidad de Alcalá, con el patrocinio del Instituto Franklin.

Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0.

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/normaspresentacion

*CuCo, Cuadernos de cómic* aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos (Double-Blind Peer Review).

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 24, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cuadernosdecomic@uah.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2025 (junio)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual